LE PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

ZOO

www.zoolemag.com

Schtroumpfez-vous les SCHTROUMPFS ?

SOLEIL : INTERVIEW DE MOURAD BOUDJELLAL

JAPAN EXPO : GTO SHÔNAN 14 DAYS, BERSERK

COMIC CON' PARIS : JEFF SCOTT CAMPBELL

N°33 JUILLET-AOÛT 2011 - GRATUIT
3 760204 580049

CANAL+
créateur original
XIII
ENTREZ DANS LA PLUS DANGEREUSE DES CONSPIRATIONS
« UNE SÉRIE QUI RAVIRA LES AMATEURS DE 24 HEURES CHRONO OU DE THE WIRE »
FRANCE SOIR
CANAL+
créateur original
XIII
ENTREZ DANS LA PLUS DANGEREUSE DES CONSPIRATIONS
STUDIO CANAL
LA SÉRIE ÉVÉNEMENT ADAPTÉE DE LA BD CULTE !
MAINTENANT EN COFFRET DVD ET BLU-RAY

© 2011 XIII Series Inc.et EuropaCorp Television.Tous droits réservés. © Prodigy Pictures /EuropaCorp Television /Canal +; Xavier Lahache /Canal +.Tous droits réservés.
komakino

Édito

C'est l'été, et pour l'occasion nous avons mis en place un numéro spécial.

Ce numéro 33 de *Zoo* existe en effet en deux versions légèrement différentes l'une de l'autre. La première arbore les *Schtroumpfs* en couverture, une série un peu oubliée du fait qu'elle cible essentiellement les jeunes. Et pourtant, on peut disserter dessus à foison, ce que nous souhaitions faire, en prenant comme prétextes la sortie d'un film, d'un livre, d'une étude commentée, et d'un nouvel album qui leur sont consacrés. L'occasion de rappeler que revisiter ses classiques n'est jamais une mauvaise chose et permet de les redécouvrir sous une lueur différente de celle de notre enfance.

GTO Shônan 14 Days est en une de notre autre version, pour laquelle nous avons concocté un épais dossier sur le manga car, comme chaque année, le premier jour des vacances scolaires coïncide fort à propos avec l'ouverture de Japan Expo, événement maintenant bien installé dans le panorama pop culture français. Exotisme et démesure sont de nouveau de mise lors cette grand messe des nipponophiles. Nous faisons également un portrait de Jeff Scott Campbell, l'invité vedette de Comic Con' Paris, l'événement SF et « séries », qui se déroule conjointement à Japan Expo.

Bonnes vacances à tous et rendez-vous le 12 septembre pour la rentrée BD.

OLIVIER THIERRY

Zoo est édité par Arcadia Media
45 rue Saint-Denis
75001 Paris

Envoyez vos contributions à :
contact@zoolemag.com

OJD PRESSE GRATUITE D'INFORMATION 2009

Directeur de la publication & rédacteur en chef :
Olivier Thierry

Rédacteur en chef adjoint :
Olivier Pisella, redaction@zoolemag.com

Directeur commercial et marketing :
Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44
jpguignon@zoolemag.com

Conseillers artistiques :
Kamil Plejwaltzsky, Howard LeDuc
Rédaction de ce numéro :
Hélène Beney, Olivier Pisella, Louisa Amara, Julien Foussereau, Jérôme Briot, Jean-Marc Lainé, Christian Marmonnier, Kamil Plejwaltzsky, Vladimir Lecointre, Thierry Lemaire, Olivier Thierry, Jean-Philippe Renoux, Wayne, Camilla Patruno, Gersende Bollut, Julie Bee, Yves Frémion, Michel Dartay, Boris Jeanne, Egon Dragon, Yannick Lejeune, Rainer Schnitzel, Thomas Hajdukowicz, Pierre Pulliat
Couverture : Peyo / IMPS
Publicité : pub@zoolemag.com
- Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44 jpguignon@zoolemag.com
- Marion Girard, 06.34.16.23.58 marion@zoolemag.com
- Geneviève Mechali-Guiot, genevieve@zoolemag.com

Collaborateurs : Yannick Bonnant et Audrey Retou

Remerciements au Studio IMPS, et notamment à Felicity et Pablo.

Dépôt légal à parution.
Imprimé en France par ROTO AISNE SN.
Les documents reçus ne pourront être retournés.
Tous droits de reproduction réservés.

www.zoolemag.com

Zoommaire

numéro 33 - juillet-août 2011

DOSSIER
04 - **COMMENT SCHTROUMPFER LES SCHTROUMPFS ?**
06 - **CRITIQUE DE L'ANALYSE CRITIQUE :** Le Petit Livre bleu
08 - **VINYLES, FIGURINES ET SCHTROUMPFS**
09 - **LE SCHTROUMPFISSIME** commenté par Hugues Dayez
10 - **HALL OF FAME :** les meilleurs albums des Schtroumpfs
12 - **LES GALAXIENS :** les petits Schtroumpfs verts

ACTU BD
26 - **MACANUDO :** le sourire argentin
27 - **FAUT QU'ON PARLE :** candide et trash
28 - **LA CULTURE DU PIRE :** cataclysmes et mangas
30 - **VOYAGE EN SATANIE :** la colère de dieu
34 - **L'HÉRITAGE DU DIABLE :** le diable aux trousses
36 - **LES ENFANTS DE JESSICA :** yes, she can !
37 - **STALINGRAD KHRONIKA :** des bobines pour l'armée rouge

RUBRIQUES
14 - **ÉDITEUR :** Soleil, interview de Mourad Boudjellal
16 - **COMICS :** Jeff Scott Campbell, Green Lantern
20 - **MANGAS :** GTO Shônan 14 Days, Berserk
24 - **LA RUBRIQUE EN TROP :** le kamishibai
32 - **REDÉCOUVERTE :** Clopinettes plus ultra
38 - **ART & BD :** les pirates à l'abordage d'Angoulême
47 - **VIDE-POCHE :** sélection de produits culturels, high-tech...
48 - **SEXE & BD :** Les Onze Mille Verges par Liberatore
50 - **STRIPS & PLANCHES :** les Rugbymen

CINÉ & DVD
40 - **THE WALKING DEAD :** bien vivant dans la petite lucarne
42 - **LES SCHTROUMPS :** tous aux abris !
43 - **SUPER 8 :** J.J. Abrams digne héritier de Spielberg

JEUX VIDÉO
44 - **ZELDA N3DS :** la perfection éternelle
46 - **STEEL DIVER :** sec et humide à la fois

Prochain numéro de Zoo : le 12 septembre 2011

Ce numéro existe en deux éditions différentes : une édition nationale, avec **les Schtroumpfs** en couverture, et une édition spéciale Japan Expo / Comic Con' Paris, avec **GTO Shônan 14 Days** en une. Hormis la couverture, huit pages diffèrent entre les deux éditions.

Retrouvez des articles sur Judge, One Piece, les gothic lolitas, Junichi Noujou, Debout l'humanité ! et Garôden dans la version Japan Expo / Comic Con' Paris et sur notre site Internet.

Retrouvez quelques planches de certains albums cités par Zoo à l'adresse www.zoolemag.com/preview/
Le logo ci-contre indique ceux dont les planches figurent sur le site.

ZOO

Zoo est partenaire de :

la cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Forum des images

ANGOULÊME FESTIVAL BANDE DESSINÉE

Comment schtroumpfer LES SCHTROUMPS ?

Alors qu'ils s'apprêtent à envahir nos écrans et que sortent un nouvel album de leurs aventures et une réédition commentée du « Schtroumpfissime », il nous a paru opportun de revenir sur les Schtroumpfs, ces gentils personnages nés en 1958 et que l'on croyait bien connaître. À la relecture, rien n'est moins sûr.

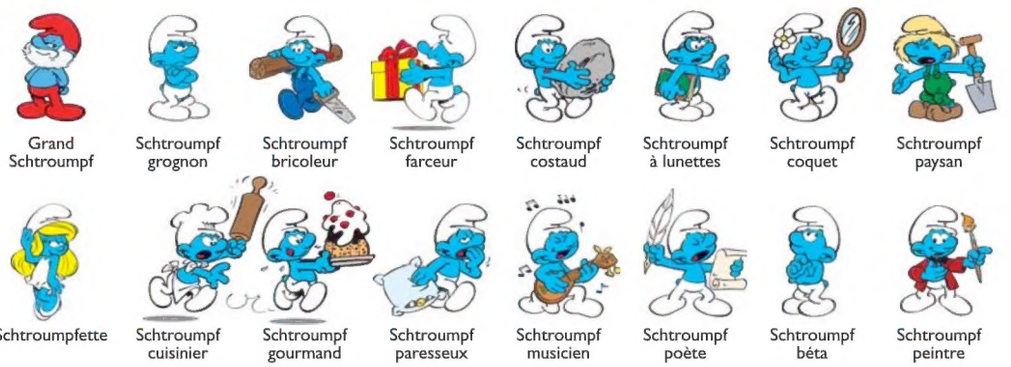
Tout le monde connaît les Schtroumpfs. Mais les avez-vous bien lus ? Ou plutôt, les avez-vous lus depuis que vous avez quitté l'enfance ? Et vous êtes-vous amusés à déchiffrer tous les parallèles avec notre monde à nous, tous les symboles présents dans leurs aventures, toutes les « leçons » que nos chères têtes blondes peuvent en extraire, à la façon des *Fables de la Fontaine* ?

Car, tout comme dans *Astérix*, voire même davantage, *Les Schtroumpfs* est une série dotée de multiples niveaux de lecture. Il y a bien sûr le premier niveau, celui des historiettes sympathiques et divertissantes de petits lutins bleus vivant au « Pays maudit ». Mais derrière ces intrigues et gags légers se cache souvent une satire de nos sociétés et de nos habitudes, parfois volontairement désirée par l'auteur, à moins que le lecteur ne la fasse émerger, voire ne la crée et ne l'imagine au gré de ses propres interprétations.

Plus profondément encore, il y a ce que ces histoires nous disent sur l'auteur lui-même, avec encore une fois toutes les interprétations – farfelues ou sérieuses – que l'on peut leur donner (voir article suivant). La lecture des *Schtroumpfs* procure donc un plaisir à plusieurs niveaux, satisfaisant aussi bien l'enfant qui sommeille en nous que le philosophe, le sociologue ou le politologue – voire le psychiatre.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Comme dans tout bon feuilleton, et même dans les huis clos élargis (façon *Lost*), il y a toujours un certain nombre de personnages principaux qui reviennent, tels des jalons qui rassurent le lecteur et le ramènent en terrain connu, en même temps que fournissant la matière à des gags récurrents : les *« running gags »*. (Dans *Asterix*, par exemple : le barde Assurancetourix). Chez les Schtroumpfs, en voici la liste :



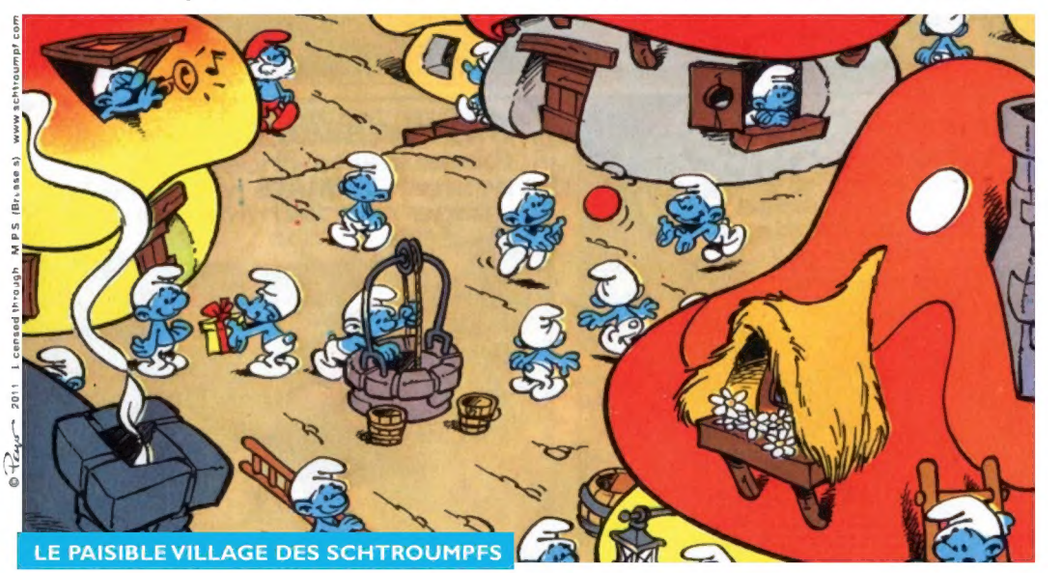
Le concept des Schtroumpfs se prête particulièrement bien à cela : un petit village vivant en autarcie complète, peuplé de 100 habitants tous égaux (ou presque), vivant selon les principes d'un collectivisme pragmatique : chaque Schtroumpf possède sa maison et son rôle social ou sa particularité de caractère, mais tous travaillent ensemble pour le bien commun. Nous sommes dans une sorte de kolkhoze ou de kibboutz sans hiérarchie aucune, hormis l'oreille prêtée par tous au Grand Schtroumpf, qui est d'ailleurs davantage un sage ou un chaman qu'un chef. (Les Schtroumpfs n'hésitent pas à lui désobéir dés lors qu'ils doutent de ses conseils ou dès lors que leurs envies les portent vers une autre direction.)

Chaque album va amener dans ce microcosme bien huilé un élément perturbateur (personnage, maladie, objet, animal, désir…) qui va modifier l'équilibre établi et va conduire à des aventures aboutissant, *in fine*, au rétablissement de cet ordre initial. À l'instar des aventures d'Asterix, il n'est pas rare que les histoires des Schtroumpfs se terminent par une fête (ou par une reprise du travail collectif, ce qui, au royaume des travailleurs prolétariens qu'ils sont, est somme toute la même chose).

On passe donc tour à tour au travers de réflexions concernant le pouvoir, la maladie et l'étranger (amalgamés, au sein des *Schtroumpfs noirs*), l'Ailleurs, la superstition, le communautarisme linguistique, la femme (l'apparition de la Schtroumpfette – et donc de la zizanie – au sein du navire « Schtroumpf » auparavant exclusivement masculin), etc.

Nous vous proposons un rappel des meilleurs albums de cette série qui en compte désormais 29 (17 du vivant de Peyo, son créateur, décédé en 1992, et 12 sous la houlette de son fils, Thierry Culliford).

Au même moment sort fort à propos (commercialement parlant) *Le Petit Livre bleu* d'Antoine Bueno, maître de conférence à Sciences-Po, qui propose une lecture académique de la série en en décortiquant les symboles et en avançant un certain nombre de thèses. Certaines sont intéressantes, d'autres, plutôt fumeuses (« *Les Schtroumpfs sont empreints de nazisme* »…) et semblent davantage destinées à faire parler de l'auteur et de son livre (c'est réussi) que refléter une réelle rigueur académique dans l'étude. Que faut-il en retenir ? La réponse dans notre article ci-après. Entre temps, nous ne saurions trop vous conseiller de vous former vos propres interprétations (et de vous faire plaisir) en lisant ou relisant les meilleurs albums de cette série trop vite reléguée dans la pile des BD « pour la jeunesse ».



LE PAISIBLE VILLAGE DES SCHTROUMPFS

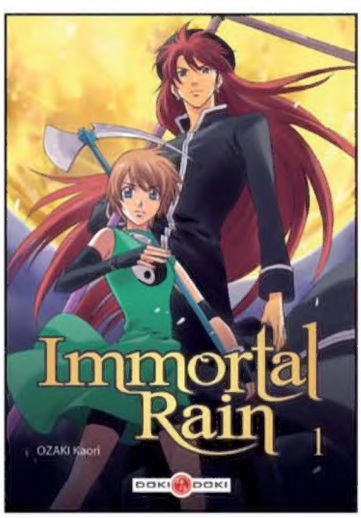
OLIVIER THIERRY & LA RÉDACTION

En 2011, fêtez les 5 ans de

DOKI DOKI

Faites le plein de nouveautés à 5 Euros

TABOO TATTOO © SHINJIRO / MEDIA FACTORY,INC.



Immortal Rain *vol. 1*

Peut-on tomber amoureuse de l'homme dont on veut se venger ?

Shôjo terminé en 11 volumes

Un Carré de ciel bleu *vol. 1*

L'amnésie signifie-t-elle la fin des sentiments ?

Seinen terminé en 4 volumes

Vamos Lá vol. 1

Comment avoir une vie sociale quand on a un sale caractère ?

Seinen terminé en 3 volumes

Taboo Tattoo vol. 1

Quand un tatouage devient une arme secrète au cœur de tous les enjeux...

Seinen, en cours

Retrouvez DOKI DOKI à Japan Expo ! Hall 5A - Stand B.D. 18

Japan Expo : du 30 juin au 3 juillet - Parc d'expositions de Paris-Nord Villepinte

CRITIQUE DE L'ANALYSE CRITIQUE : LE PETIT LIVRE BLEU

Présenté par son auteur comme un livre *« sérieux »* mais *« pas si sérieux »*, cet essai propose une analyse de la société des Schtroumpfs et avance un certain nombre de thèses, dont certaines sont intéressantes et d'autres assez gratuites, voire franchement tirées par les cheveux. Si la lecture en est plaisante, on ne peut néanmoins s'empêcher de se demander à qui est destiné l'ouvrage : aux lecteurs ? aux chercheurs et exégètes ? ou aux… journalistes avides de petites phrases et de raccourcis ? On peut regretter un certain manque de rigueur intellectuelle, qui se résume justement dans cette appellation de livre *« sérieux » « mais pas si sérieux »*, comme si cette dernière étiquette permettait d'excuser la légèreté de certains de ses propos. Faudrait savoir.

Parmi les thèses les plus intéressantes et vraisemblables :

• **Les Schtroumpfs sont la métaphore d'une salle de classe, dont le Grand Schtroumpf serait le maître** (et le Schtroumpf à lunette, le « fayot »). C'est effectivement une idée séduisante. Même si en lieu de salle de classe, le village des Schtroumpfs ressemble davantage à une… cour de récréation.

• **Les Schtroumpfs sont une représentation du « bon sauvage » (cher à Montaigne) et vivent dans une utopie** (monde idéal qui n'existe nulle part). En effet, tout progrès scientifique et technologique est découragé car inutile. La société est figée et simple. Il n'y a même pas de presse, chez les Schtroumpfs. Ils vivent en harmonie avec la nature et la seule entorse à ceci est leur travail constant au « barrage » qu'ils construisent (sans jamais que celui-ci ne soit véritablement achevé).

Cette fois, c'est schtroumpfé ! Ils ne m'écoutent plus !
Je vous l'avais dit: une malédiction a schtroumpfé notre village ! Le malheur est sur nous !
Laboratoire
© Peyo - 2011 Licensed through M P S (Brussels) www.schtroumpf.com

EXTRAIT DE *LES SCHTROUMPFS ET L'ARBRE D'OR* (T.29).
L'AUTORITÉ DU GRAND SCHTROUMPF SOUVENT MISE À MAL.

• **La société des Schtroumpfs est misogyne et phallocrate.** Cela ne fait aucun doute. Les éléments qui entrent d'ailleurs dans la composition de la Schtroumpfette, créée par le sorcier Gargamel, comptent notamment : de la coquetterie, une cervelle de linotte, de la langue de vipère, une couche de parti pris, etc. Mais les petits Schtroumpfs (masculins) ne sont pas non plus épargnés : devenus benêts à l'arrivée de la Schtroumpfette, ils concentrent également en eux bien des tares communes aux hommes.

Parmi les thèses intéressantes mais sujettes à discussion :

• **Il n'y a qu'une Schtroumpfette parce qu'elle symbolise la « fonction sociale » de la femme.** Et donc, de la même manière qu'il n'y a qu'un Schtroumpf bricoleur, un Schtroumpf farceur, etc., il n'y a qu'une Schtroumpfette. Eh bien non : la principale raison pour laquelle il n'y a qu'une Schtroumpfette, c'est qu'il n'y en avait auparavant aucune, et que celle-ci fut créée à l'occasion de l'album éponyme, afin de servir de catalyseur à l'histoire. Difficile, par la suite, d'introduire 99 Schtroumpfettes de plus afin de rétablir la parité. Donc il ne restera qu'une Schtroumpfette (il y en aura cependant une deuxième par la suite). C'est tout. Ou comment créer de la signification là où il n'y en avait pas.

• **Les Schtroumpfs sont empreints de racisme,** car leur première aventure les voit aux prises avec les « Schtroumpfs noirs », qui les envahissent. Ces derniers sont incapables de raisonnement ni d'échanges verbaux élaborés. Cette théorie a été souvent avancée. Néanmoins, ce racisme, inconscient ou non, n'est peut-être que dans les yeux du lecteur et non de l'auteur. Rien n'est prouvé de ce côté-là, même si les apparences sont en effet troublantes et le choix du noir malheureux. Les Schtroumpfs noirs ont cependant davantage à voir avec le concept du vampire (quiconque est mordu par un vampire le devient à son tour) ou le zombie, qu'avec un quelconque envahisseur de race étrangère.

Parmi les thèses carrément fumeuses :

• **La société des Schtroumpfs est une société dirigiste et le Grand Schtroumpf est omnipotent.** En réalité, loin de là. Pour être omnipotent (du latin « tout », et « qui peut »), il faut avoir le pouvoir. Or, si le Grand Schtroumpf est une « autorité », est écouté et souvent obéi, c'est de par la sagesse qu'il incarne et le piédestal (moral) sur lequel il réside. Il n'a ni police, ni armée, ni relais d'autorité. Il ne peut donc rien imposer, et c'est uniquement sur la base de son charisme, de ses connaissances, de son expérience et de la foi que les petits Schtroumpfs placent en lui, qu'il exerce son autorité. Il se trouve d'ailleurs souvent démuni face à leur très fréquente désobéissance. En cela, le Grand Schtroumpf a davantage à voir avec l'autorité parentale (qui est suivie mais pas toujours) qu'avec une autorité dictatoriale. Ce qui n'est pas étonnant : dans la mesure où la série s'adressait aux jeunes et où les auteurs essayaient souvent de dépeindre des personnages et situations avec lesquelles les lecteurs pouvaient s'identifier, le symbolisme « Schtroumpfs = enfants » et « Grand Schtroumpf = père » est des plus forts.

• **Les Schtroumpfs seraient empreints de nazisme.** Dirigisme + racisme (sur la base de l'album *Les Schtroumpfs noirs*) + socialisme + suprématie de la race aryenne (la Schtroumpfette, lorsqu'elle est apparue, était brune donc laide, puis devint blonde, donc belle) + antisémitisme = nazisme. L'argument de l'antisémitisme étant soit disant visible dans la présence du sorcier avide d'or, Gargamel, archétype de l'idée caricaturale que l'on se serait faite du Juif à l'époque. En réalité, rien ne permet de l'affirmer avec certitude, et le nez de Gargamel ne correspond d'ailleurs pas tout à fait aux caricatures types de l'époque.

• **Les Schtroumpfs sont stalinistes.** Si l'on ajoute collectivisme + dirigisme + le fait que le Schtroumpf à lunettes serait l'équivalent de Trotsky (intellectuel à lunettes, victime), on obtient le stalinisme. Encore une fois, rien ne permet de vraiment l'affirmer et le lien est plutôt mince. Avec ce genre d'argument, on parviendrait probablement à prouver que les Schtroumpfs sont bouddhistes, adeptes de la théologie de la libération, sarkozystes ou taxidermistes.

Il ne suffit pas de dire que Gargamel représente le Juif, et le Schtroumpf à lunettes Trosky, pour que ceci soit vrai. Il est donc dommage que le livre passe davantage de temps à essayer de trouver des arguments pour justifier ses thèses plutôt qu'à se livrer à de véritables observations impartiales afin de parvenir à des conclusions moins tape-à-l'œil mais plus vraisemblables.

Qu'à cela ne tienne. Au final, et en nous éloignant des polémiques, tout ceci souligne la richesse de la série et montre que disserter sur les Schtroumpfs pourrait remplir bien des conversations.

OT

Oui ! Nous avons été schtroumpfés par un schtroumpf qui schtroumpfe du schtroumpf !
© Peyo - 2011 Licensed through M P S (Brussels) www.schtroumpf.com
15

⇨ *Le Petit Livre bleu : analyse critique et politique de la société des schtroumpfs*, d'Antoine Bueno, Hors Collection, 192 pages, 12,90 €

Jean-Denis Pendanx & Kris

SVOBODA!

TOME 1 • *De Prague à Tcheliabinsk*

Carnet de guerre imaginaire d'un combattant de la Légion Tchèque

SVOBODA!
Jean-Denis Pendanx & Kris
Carnet de guerre imaginaire d'un combattant de la Légion Tchèque
RUSSIE, 1914-1920
TOME 1 • De Prague à Tcheliabinsk
FUTUROPOLIS

UN GRAND RÉCIT HISTORIQUE AU SOUFFLE ÉPIQUE, PAR LE SCÉNARISTE DE *NOTRE MÈRE LA GUERRE*

FUTUROPOLIS

Des livres de bande dessinée

www.futuropolis.fr

Bretzelle et Baba, T.1, Vous désirez ?, de Lucile Gomez

Les aventures (!) et gags en une planche de Bretzelle et Baba, serveuses dans un salon de thé fréquenté par des grands-mères. Vient compléter ce tableau passionnant, Darjeeling, un serveur homo et efféminé. Le tout un peu façon *Bridget Jones*. Oui, tout ceci commence bien mal. On ajoutera que le dessin est plutôt simple, façon blog. Alors pourquoi en parler ? Parce qu'en fait, c'est très drôle, et un peu plus « trash » que d'habitude. Bretzelle découvre qu'elle en pince un peu pour la gironde Baba (Mais attention, je suis pas lesbienne, hein, juste attirée par les filles !) et tous ces personnages naviguent entre doux fantasmes, actes manqués et actes réussis mais éthylisés. Une excellente lecture pour l'été.

Le Lombard, 56 p. couleurs, 14,95 €

EGON DRAGON

Ismahane, de Sasha et Girard

Vivre à Beyrouth entre 1975 et 1988, pendant les guerres du Liban, était tout sauf une sinécure. Encore plus pour une jeune fille de l'âge d'Ismahane. C'est son quotidien et celui de sa famille que l'on découvre au fil des pages de l'album, entre jeux d'enfants, mariages et cours à l'école, avec en arrière-plan le bruit plus ou moins lointain des combats fratricides dans la capitale. Un témoignage quasi documentaire sur le Liban de l'époque, et la conclusion réconfortante que la vie continue, même sous les bombes.

Les enfants rouges, 96 p. coul., 16 €

THIERRY LEMAIRE

Alkhâne, T.1, Le Stagiaire, de Shong

Élève en arts martiaux, le jeune Alkhâne va trouver Maître Hô, vieux Chevalier Dragon, afin qu'il soit son maître de stage. L'un est gaffeur comme pas deux, l'autre roublard. Ils vont partir en quête de trésors et vont rencontrer quelques affreux (en fait, des affreuses) chemin faisant. Un dessin et des couleurs agréables, par un jeune auteur et une BD « fusion » qui se revendique de *Dragonball* et de *Naruto* (avec quelques influences *Indiana Jones*). Pas exempt de faiblesses, mais à suivre.

Bac@BD, 48 p. couleurs, 10,50 €

EGON DRAGON

SCHTROUMPFERIES EN UT

Dans la vie, les Schtroumpfs ne font pas que schtroumpfer. Car ils chantent aussi. Et parfois, ils inspirent même quelques menestrels. Retour sur une production musicale schtroumpfement variée qui, selon toute vraisemblance, vous laissera sur le schtroumpf.

Depuis 50 ans, d'innombrables interprètes ont chanté les Schtroumpfs, Dorothée parmi les plus connus, mais aussi Nathalie Lhermitte, Delphine, Renaldo, Sophie, Alix, Nanesse et tant d'autres à travers le monde, Cristina d'Avena en Italie, Tzipi Shavit en Israël, pour n'en citer que quelques-unes à l'étranger. Que des filles ? Presque, oui. Mais il faut rendre à César ce qui lui appartient. Au tout début, ce sont des garçons qui ont célébré les Schtroumpfs.

À l'aube des années 60, une formation instrumentale cannoise, dans la lignée des Shadows, s'est appelée Les Schtroumpfs parce que le directeur artistique de la maison Président voulait qu'ils changent de nom (ils s'appelaient auparavant les Fougas). Ils rencontrèrent même Peyo qui leur autorisa cette folie et en profita pour écrire un récit musical (*Schtroumpfonie en ut*, publié dans *Spirou* en même temps que sortaient les 25 cm des Schtroumpfs – contenant de savoureux titres tels que *Venez schtroumpfer* ou encore *Salut Les Schtroumpfs*).

Mais un autre garçon tient le pompon. Pierre Kartner, alias Father Abraham, a épousé la cause Schtroumpf dès 1977 et a composé des dizaines de chansons schtroumpfantes qu'il interprétait la plupart du temps dans la langue locale, puisque le musicien, toujours en vie, est sacrément polyglotte. Padre Abraham (en Espagne), Father Abraham (en Italie, Grande-Bretagne, États-Unis), Vader Abraham (en Allemagne, Autriche et France) a donc imposé son look d'austère barbu aux gamins du monde entier. Nous supputons même qu'il est l'inventeur du « chanté schtroumpf », si typiquement nasillard. Dans une interview récente, il déclarait avoir vendu

45 T. PROMO ANGLAIS DE 1979. CHANSON ET POCHETTE IMPOSSIBLES À ÉDITER EN 2011...

plus de 25 millions de copies de ses disques schtroumpfesques, tous titres et formats confondus. C'est confondant. Tout comme ses légendaires paroles : « - *Pourquoi êtes-vous tout bleus ?* » « – *Parce que le Grand Schtroumpf le veut !* » (sic)

CHRISTIAN MARMONNIER

(La prochaine fois, nous parlerons de la musique de Michel Legrand, des *Schtroumpfs On Ice*, des *Schtroumpfs Olympiques*, du *Votez Schtroumpfs* et de tas d'autres bizarreries sonores, genre *Schtroumpf Party*… ah bon, il n'y aura pas de prochaine fois !?)

Bleu pré-AVATAR

Pour les amoureux des albums, il y a aussi les multitudes de petites figurines en résine, plus connues sous le nom de « Schtroumpfs latex ». Témoignage d'une collectionneuse.

© Camilla Patruno

« *Je tends ma main vers la figurine en résine peinte à la main d'environ 6 cm, en priant pour que le brocanteur ne connaisse pas LA bible, le* Der Schlumpf Katalog *de Frank Oswald. Le seul à répertorier toutes les figurines du producteur allemand Schleich parues depuis 1965, avec leurs numéros de série à partir de 2.0001 (Grand Schtroumpf). Il comprend jusqu'aux éditions spéciales publicitaires faites pour plusieurs marques et les variantes de couleurs des détails… Parce que, bien évidemment, une variante implique un prix différent. Le* Katalog *consacre aussi une section aux faux. Les plus faciles à repérer sont les produits hongkongais (comme l'édition de Pâques 2004) parce que les dimensions sont légèrement inférieures ; ils ont été moulés en deux pièces au lieu d'une et leur matériel est parfois même plus mou. Un Schtroumpf de collection (hors véritables raretés publicitaires) va chercher dans les 6 euros en moyenne, jusqu'à maximum 20 euros s'il s'agit d'exemplaires avec des objets fragiles encore intacts comme le cosmonaute de 1969, ou comme le noir aux yeux rouges (l'original, pas l'hongkongais !)… Jusqu'à 13 000 euros… s'il s'agit de Sympathix, création customisée par Uderzo ! Toujours en production, les nouveaux sont à 4 euros (dernier thème : les signes du zodiaque), mais Schleich continue d'arrêter périodiquement la vente de certaines séries pour les "cultiser".* »

CAMILLA PATRUNO

Un album CULTISSIME

PEUPLE SCHTROUMPF !
Vous êtes de braves Schtroumpfs ! Car c'est en schtroumpfant d'arrache-schtroumpf, à la sueur de votre schtroumpfé ce beau palais. Schtroumpfs, je suis fier de vous !

« Le Schtroumpfissime » est certainement le plus réussi des albums des Schtroumpfs. Le journaliste belge Hugues Dayez s'amuse à le décortiquer page par page dans une réédition augmentée enthousiasmante.

Fin 1964 commence dans le *Journal de Spirou* la prépublication d'une nouvelle aventure des Schtroumpfs. Mais contrairement aux précédentes qui étaient des histoires courtes, *Le Schtroumpfissime* est un récit de 40 pages. Car entre temps, les petits bonshommes bleus sont devenus la coqueluche des lecteurs, au point que Peyo doit arrêter progressivement son autre série phare, *Johan et Pirlouit*, pour se consacrer entièrement aux lutins du Pays maudit.

Le Schtroumpfissime est un coup de maître. Le scénariste Yvan Delporte joue comme à son habitude l'audace, entraînant Peyo sur un chemin que peu de publications pour la jeunesse avaient suivi jusque-là. Jugez plutôt l'intrigue de l'album : le Grand Schtroumpf étant parti du village pour aller chercher de l'euphorbe, la population schtroumpf décide d'élire un chef temporaire au suffrage « *universchtroumpf* ». Après avoir promis à chacun ce qu'il désirait le plus, l'un des deux candidats est élu triomphalement. Mais les Schtroumpfs doivent vite déchanter, car celui qui se fait dorénavant appeler le Schtroumpfissime applique dès son élection un pouvoir très autoritaire. La colère gronde dans le village et bientôt, la Résistance s'organise.

Sommes-nous bien toujours dans un album des Schtroumpfs ? Bien sûr, et les enfants sont ravis. Mais l'évocation en filigrane du jeu politique moderne, dominé en France à l'époque par la figure du général de Gaulle, ne peut qu'enchanter les adultes. En décortiquant l'album page par page, Hugues Dayez nous fait savourer un peu plus ce chef d'œuvre. En mettant en lumière le talent de construction graphique de Peyo et les gags de Delporte évidemment. En soulignant également les influences du premier, de Walt Disney à Hergé, en passant par Tex Avery. En repérant les clins d'œil à Tintin, à Lucky Luke, à Astérix. En mesurant l'importance des assistants Derib et Walthéry. Bref, Hugues Dayez nous replonge dans le *Schtroumpfissime*, et c'est schtroumpfement bon !

THIERRY LEMAIRE

LE SCHTROUMPFISSIME
par Peyo, commenté par Hugues Dayez
Dupuis, 88 p. couleurs, 19,95 €

Hall of Fame

Pour clore ce dossier ô combien schtroumpfant, la rédaction de « Zoo » vous présente quelques-uns des meilleurs albums des Schtroumpfs. Au « Schtroumpfissime » présenté page précédente, s'ajoutent ces histoires de Schtroumpfs qui continuent de ravir quantité de lecteurs, toutes générations confondues.

LES SCHTROUMPFS NOIRS

Il s'agit du premier récit en solo des Schtroumpfs, après leur apparition dans la série *Johan et Pirlouit*. Ils ne sont pas encore différenciés, et le danger vient de la mouche Bzz : quand elle pique un Schtroumpf, il devient noir et agressif à tendance vampirique ; de plus, il ne s'exprime plus que par un vulgaire « *Gnap* » ! Il ne s'agit évidemment pas d'une métaphore des risques du paludisme ou du sida, mais d'un récit plein de rythme et d'action. Notons qu'aux États-Unis, les Schtroumpfs contaminés ont été recolorés en violet pour éviter de froisser une partie de la population.

MICHEL DARTAY

N'êtes-vous pas honteux de vous schtroumpfer ainsi pour une question de mots ? Après tout, tire-bouschtroumpf et schtroumpfe-bouchon, schtroumpf de beurre et pot de schtroumpf...
© Peyo — 2011 — Licensed through MPS (Brussels) www.schtroumpf.com

SCHTROUMPF VERT ET VERT SCHTROUMPF

Les Schtroumpfs se rendent compte que ceux du Nord et ceux du Sud ne parlent pas le schtroumpf de la même manière. Cette anodine différence débouche sur une réelle « guerre » entre deux moitiés du village… Dès la première page montrant le Grand Schtroumpf attendant son pire ennemi Gargamel devant sa tanière, on sait que cet album présente quelque chose de grave. Dans une construction classique d'escalade, le récit part d'un fait anodin pour aboutir à une situation de crise majeure : une guerre civile ! Si pour un lecteur français, cette histoire évoquera la futile opposition Nord-Sud, le lecteur belge y verra une allusion profonde à l'opposition Wallons-Flamands. En effet, à travers un humour absurde mêlé d'ironie, Peyo évoque cette blessure de la Belgique. Un album à l'aspect social, pourtant optimiste sur la notion de tolérance, mais qui trouve encore un écho douloureux dans les événements actuels du pays.

WAYNE

LA SCHTROUMPFETTE

Créée de toutes pièces par Gargamel, qui se félicite d'avoir enfin trouvé le « *sortilège terrible qui* [leur fera] *demander grâce* », la Schtroumpfette apparaît dans le 3e album éponyme. En effet, quel meilleur stratagème qu'une unique figure féminine pour semer la déraison au sein d'une bande de mâles ? Sous les doigts du vénéneux sorcier, la Schtroumpfette initiale est forcément laide… à faire peur, à en croire la réaction des Schtroumpfs, qui la fuient littéralement et raillent son physique ingrat sans clémence. Plus que son caractère insupportable, c'est bien davantage ses cheveux noirs et rêches, son nez en patate et ses talons plats qui provoquent le rejet. Par la grâce du Grand Schtroumpf, qui se targue d'avoir réussi une opération de chirurgie « *esthétischtroumpf* », elle saura ensuite ravir tous les cœurs : transformée en succube aux cheveux blonds et soyeux, au nez mutin et aux longs cils, elle fera tourner les têtes et sèmera la zizanie presque malgré elle, allant jusqu'à se retirer du village pour en préserve la quiétude… Et n'y réapparaître qu'en de rares occasions, pour se faire offrir le thé ou tenter de se faire décrocher la lune au sens strict. Bel exemple de misogynie lapidaire ou clin d'œil goguenard aux éternels ravages du jeu de la séduction ?

JULIE BEE

LES SCHTROUMPFS ET LE CRACOUCASS

Le Grand Schtroumpf crée une potion qui transforme n'importe quel être vivant en monstre. Devant le danger, il demande à deux Schtroumpfs d'enterrer la fiole loin dans le désert. Mais ces derniers se contentent de s'en débarrasser dans un ravin, dans lequel un oisillon avale le produit. Il devient le Cracoucass, un terrible oiseau qui sème le chaos dans le village... Disons-le tout net, si le récit est dynamique, c'est avant tout la créature du Cracoucass qui est l'atout central de cet album. Créé par Franquin, le volatile monstrueux préfigure d'un style plus personnel à venir (*Les Idées noires*). Le reste est une aventure classique des lutins bleus, un peu désuète, sur le thème de la solidarité et des conséquences de l'inconséquence.

WAYNE

L'APPRENTI-SCHTROUMPF

Un banal Schtroumpf rêve de pratiquer la magie comme le grand Schtroumpf. Mais jaloux de son art, celui-ci refuse de partager ses connaissances. L'apprenti- Schtroumpf subtilise une formule à Gargamel, mais celle-ci le transforme en lézard boutonneux. Il faudra donc retourner dans l'antre du méchant sorcier pour retrouver l'antidote. Dans cet affrontement, Peyo démontre une nouvelle fois la cohésion des Schtroumpfs qui en dépit de leur petite taille arrivent à maîtriser Gargamel et son chat !

MICHEL DARTAY

<< CARRÉMENT SCHTROUMPFANT ! >>

"ON NE LES AVAIT JAMAIS LUS COMME ÇA !"

PIERRE VAVASSEUR - LE PARISIEN

"LES SCHTROUMPFS HABILLÉS POUR L'HIVER"

LIBÉRATION

La face cachée des Schtroumpfs : *Le petit livre bleu* propose une analyse inédite, rigoureuse et fouillée de la BD de Peyo sous l'angle de la science politique. Aussi instructif que surprenant et... désopilant !

HORS COLLECTION

www.horscollection.com

Les petits Schtroumpfs verts

Un autre groupe de petits personnages peut se prêter à une analyse similaire à celle à laquelle sont soumis les Schtroumpfs. Il s'agit des Galaxiens.

Alors, petit chef ?? J'attends !
J'attends une explication rationnelle à tout ceci !
S'il te plaît ! Merci !
Je suis désolé de ne pouvoir vous répondre...
...car le chef, à présent, c'est lui !
Voyez-vous, cher Tonton Georges, nous venez d'avoir le privilège d'assister à notre changement de rôle ! Vous êtes le premier Terrien à qui c'est arrivé !
Eh bien, je serai aussi le premier Terrien à administrer une fessée à un extraterrestre ! Ou on se le dise !!!
© Gos / DUPUIS

Apparus en 1978 dans la série *Khéna et le Scrameustache*, publiée dans *Spirou* puis en albums chez Dupuis, les Galaxiens sont un peuple extraterrestre de petits hommes verts qui parcourent la galaxie. Ils participent de temps à autre aux aventures de Khéna, un jeune garçon, et du Scrameustache, un autre genre d'extraterrestre qui a pris la Terre et Khéna en affection est s'est installé chez lui. Cette galerie de personnages pleins d'esprit est complétée par « Tonton Georges », l'adulte de l'histoire et le tuteur de Khéna.

Au début conçue comme une série d'aventures semi-humoristiques tournant autour d'un jeune garçon et de thèmes légèrement empreints de science-fiction (Khéna rencontre des extraterrestres, voyage dans le temps, fait l'expérience de phénomènes ésotériques), la série se recentre par la suite sur le Scrameustache et les Galaxiens, tant ces personnages deviennent rapidement populaires. Les droits de la série furent par la suite rachetés par Glénat, qui la réédita sous le nom de *Le Scrameustache*, avec de nouvelles couvertures. Elle compte 38 albums (quand même), dont les derniers sont passés assez inaperçus, ce qui est bien dommage, car cette série de qualité combine imagination, aventure, suspense, intrigues inventives et alambiquées, humour et surtout : bons sentiments. Une excellente lecture pour les jeunes et pour ceux qui le sont restés dans l'âme.

Mais revenons-en aux Galaxiens. Contrairement aux Schtroumpfs, ils ne vivent pas en autarcie : ils aiment explorer et rencontrer d'autres cultures. Et ils sont férus de technologie (bien nécessaire, si l'on veut fabriquer des soucoupes volantes). Mais ils présentent des caractéristiques physiques et caractérielles similaires à celles des Schtroumpfs : ils sont tous physiquement identiques (jusqu'à ce que quelques barbes pour les aînés et quelques chevelures, pour les Galaxiennes, ne viennent changer ceci). Ils n'ont pas de nom ou prénom (tout juste un matricule, auquel il n'est d'ailleurs jamais fait mention). Chacun est égal aux autres et, tout comme les Schtroumpfs, ils ne se distinguent que par leurs habits : une sorte de combinaison de couleur sur laquelle figure un logo dans un cercle blanc, qui indique leur fonction sociale. Les Galaxiens sont toujours présentés par petite équipe d'une dizaine au plus, au sein de laquelle chacun a un rôle – et un costume – bien défini. Le chef a pour logo une étoile, le médecin, une croix rouge, le pilote, un « V », le technicien, un éclair... Viennent généralement compléter cette « cellule » : un mécano, un cuisinier et un... écologiste. (Gos, l'auteur de la série, était donc en avance sur son temps.)

Et voilà ! Encore un mystère de plus à ajouter au dossier des extraterrestres !
À propos ! J'espère que l'un d'entre vous à pensé à récupérer ma navette !
© Gos / DUPUIS

Tout comme les Schtroumpfs, les Galaxiens sont assez potaches et vivent dans une joyeuse harmonie dénuée de conflits (hormis quelques antagonismes passagers, nécessaires à la création de quelques histoires). La particularité amusante des Galaxiens et de leur société, c'est que périodiquement, survient le « Changement ». Au moment du Changement, les Galaxiens se déshabillent, jettent leurs combinaisons en l'air et se les échangent au hasard, à la façon des « chaises musicales ». À la suite de cela, chacun prend le rôle correspondant à la combinaison dont il a hérité. Il y a donc un véritable « carrousel » social : celui qui était chef prend donc un autre rôle au hasard, et ainsi de suite. (Ceci n'est d'ailleurs pas sans rappeler les croyances en la réincarnation, véhiculées, comme souvent avec certaines religions, par les classes dirigeantes afin de calmer les classes moins chanceuses : paysan aujourd'hui, seigneur dans une prochaine vie ! Ou fourmi, si l'on n'a pas été bon dans sa vie précédente !)

Tout ceci constitue bien sûr une douce utopie sociale rafraîchissante, car dans la réalité, on voit mal les individus maîtriser simultanément les qualités nécessaires à la fois à l'exercice du *leadership*, de la médecine, de l'ingénierie, etc. Le monde et le modèle de société des Galaxiens ne peut donc pas exister. Mais le temps de la lecture de quelques albums farfelus et plein d'évasion, qui s'en soucie ?

OLIVIER THIERRY

LES ÉDITIONS MÊME PAS MAL VOUS PRÉSENTENT

BANDES DESSINÉES - T-SHIRTS - AFFICHES - GOODIES

DISPONIBLE CHEZ VOTRE LIBRAIRE !

NOUVELLE COLLECTION CONDYLOMES

11 EUROS 70, TARIF SPÉCIAL TEMPS DE CRISE (DE RIRE) !

L'INFINIMENT MOYEN PAR FABCARO

ON NE PRÉSENTE PLUS FABCARO, TANT SON STYLE ET SON HUMOUR ONT CONQUIS UN LECTORAT DENSE ET FIDÈLE. L'AUTEUR NOUS PRÉSENTE ICI UN FLORILÈGE D'HISTOIRES PIQUANTES, MÊLANT, COMME À SON HABITUDE, HUMOUR ET QUOTIDIEN À UN SENS JUBILATOIRE DE L'ABSURDE.
UN LIVRE INTELLIGENT QUI VOUS FERA RIRE AUX LARMES !

SNACK PAR BESSERON

BESSERON VOUS ACCUEILLE DANS SON SNACK GRAISSEUX POUR VOUS SERVIR SES HISTOIRES À DORMIR DEBOUT, SANS SE DÉPARTIR DE SON DÉSORMAIS CÉLÈBRE TON PINCE-SANS RIRE.
POUR SUSTENTER LES PLUS AFFAMÉS !

LUV STORIES PAR LES FRÈRES GUEDIN

LES FRÈRES GUEDIN NOUS CONTENT L'AMOUR, DANS DES HISTOIRES PASSÉES AU CRIBLE DE LEUR ESPRIT DÉRANGÉ, IRRESPECTUEUX ET RICANANT DE SALES GOSSES INTENABLES.
A VOUS DÉGOUTER DE LA SAINT VALENTIN !

PAF & HENCULE
PAR GOUPIL ACNÉIQUE ET ABRAHAM KADABRA
ÉPUISÉ À DEUX REPRISES, VOILÀ DÉJÀ LA TROISIÈME EDITION DU CHEF-D'OEUVRE DE L'HUMOUR NOIR CHIRURGICAL !

TOUJOURS DISPO :

OH ! MERDE PAR CHA
LE LIVRE LE PLUS PERSONNEL DE LA PLUS IMPÉTUEUSE DES DESSINATRICES DE SA GÉNÉRATION : DRÔLE, ENRAGÉ ET TOUCHANT.

DINGO JACK STORIES
PAR PIXEL VENGEUR
LES AVENTURES HOLLYWOODIENNES D'UN CHIEN DE PRAIRIE HÉROÏQUE : BURLESQUE EN DIABLE !

ET TOUJOURS DES DIZAINES DE RÉFÉRENCES (FEMMES, HOMMES, ENFANTS) À COMMANDER EN LIGNE SUR WWW.MÊME-PAS-MAL.FR

NOUVEAUX T-SHIRTS !!!
SÉRIGRAPHIÉS, TOUTES TAILLES :

VISUEL : PIXEL VENGEUR

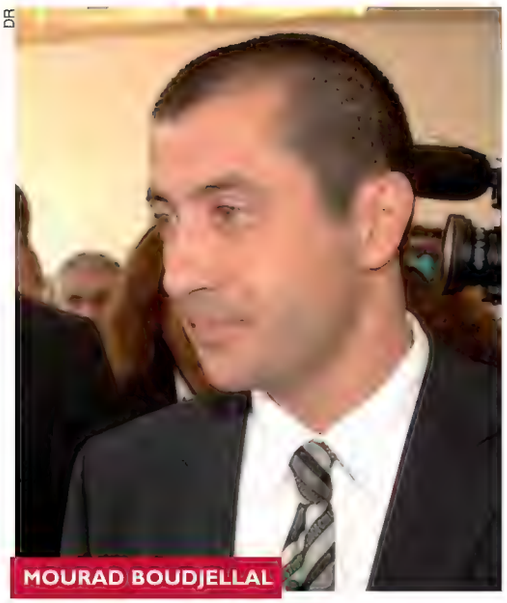
VISUEL : CROMWELL

VISUEL : RICA

VISUEL : CHA

VISUEL : BESSERON

ÉDITIONS MÊME PAS MAL : 8 RUE DES 3 ROIS, 13006 MARSEILLE - WWW.MÊME-PAS-MAL.FR


DR

MOURAD BOUDJELLAL

Rencontre avec LE ROI SOLEIL

Mourad Boudjellal est le fondateur et le patron des éditions Soleil, une maison au caractère fort, adulée par les uns, méprisée par d'autres pour son côté populaire et parvenu. Personnage pas comme les autres à bien des points de vue, attachant mais parfois abrasif, il est souvent comparé à Docteur Jekyll et Mister Hyde par ceux qui le connaissent bien. Ayant démarré principalement par de l'heroic fantasy « pour tous, y compris pour ceux qui y sont réfractaires », la maison d'édition a depuis quelques années étendu ses horizons.

© Arleston, Melanyn et Dany / Soleil - MC Production

Avant Soleil, il y a eu MC Productions. Racontez-nous vos débuts. Comment en êtes-vous venu à la BD ?

J'ai démarré par les festivals. À 15 ans, j'ai créé le festival de BD de Toulon, puis à 17 ans celui de Hyères. À 22 ans, j'ai monté une boutique de BD qui s'appelait Bédule et qui existe toujours. J'avais la passion, je voulais devenir éditeur, comme d'autres veulent devenir pompier, agent secret ou infirmière. En face de ma boutique, il y avait un sex-shop en faillite et j'avais eu l'idée de le racheter pour le transformer en boutique d'images, d'affiches de cinéma… c'était vers 1987. J'ai rencontré le propriétaire du sex-shop, qui avait gagné de l'argent en publiant des magazines de cul. Finalement, tout commence toujours par des histoires de cul, c'est la base de la naissance. J'ai eu l'idée de me mettre en association avec lui pour créer tout d'abord un catalogue de cul, qui aura duré le temps d'un bouquin. Le gars s'appelait Coustoux, d'où « MC (Mourad-Coustoux) Productions ». Il pensait qu'on gagnait de l'argent rapidement dans la BD, donc il a très vite lâché prise mais le nom est resté. Le temps a passé, j'avais une vingtaine de titres. Par la suite, on m'a suggéré de changer le nom de la société, et pourquoi pas « Soleil », vu que je suis dans le Sud.

Vous avez commencé par des rééditions.

Au début, je n'avais pas de moyens, donc je faisais ce que les autres ne voulaient pas faire. Donc, oui, des rééditions. Et je faisais parfois quelques « coups » parce que je savais ce qu'il y avait dans les catalogues des éditeurs, des choses que les gens qui travaillaient à l'époque pour ces éditeurs ne connaissaient pas ou avaient oublié. Par exemple, je savais qu'il y avait un *Astérix* inédit de Goscinny, ce dont l'éditeur a mis du temps à s'apercevoir. Je savais qu'il y avait des épisodes inédits des *Petits Hommes*, qui étaient parus dans *Spirou*… Mais les responsables éditoriaux de l'époque n'avaient pas la mémoire de leur catalogue puisqu'ils ne l'avaient pas créé. Et quand tu as un seuil de rentabilité plus bas que les autres, tu peux publier ce que, eux, ne veulent pas publier. J'ai fait quelques cartons, avec *Les Petits Hommes* et un album de *Papa Talon*. Et puis après, il y a eu quelques bonnes idées : *Parodies* en était une : faire faire des pastiches par les auteurs eux-mêmes. Tu fais un mélange entre une économie que tu crées avec des rééditions et ensuite ton imagination et ton savoir-faire. J'avais envie de faire de la création d'*heroic-fantasy*… Je savais que cela marcherait, je n'avais aucun doute, j'attendais juste le bon moment. Il fallait d'abord que je survive. Car pour avoir un futur, il faut d'abord un présent et le présent était quand même difficile. Je me disais qu'il y avait une génération qui portait le jean et qui maintenant portait le costume. Et j'allais leur vendre ce qu'ils lisaient quand ils portaient le jean, dans leur look d'aujourd'hui. Et j'ai eu l'idée de racheter les droits de *Rahan*, de *Mandrake*, du *Fantôme*, de *Tarzan*, sur le principe d'une radio qui démarrait à l'époque et qui s'appelait Radio Nostalgie. Je l'ai appliqué à la BD, en me disant que ce catalogue allait me faire vivre quelques années et me permettre de financer de la création, qui prendrait ensuite le relais. J'avais des relations avec une génération de jeunes auteurs qui vivaient dans le Sud de la France, qui avaient beaucoup d'énergie et avec lesquels j'avais beaucoup d'affinités : Arleston, Tarquin, Mourier. On se connaissait parce qu'on était des « rats de festival » (rires). Je me suis dit que mon catalogue « nostalgie » allait permettre à ces auteurs de prendre le temps de se développer, ce qui a été le cas.

Le succès de *Lanfeust* a-t-il été immédiat ?

Ça a mis deux-trois ans. L'histoire de ce bouquin a été magique. J'avais fait quelques bouquins avec Tarquin et ça ne marchait pas et je lui avais dit, peiné : « *écoute, on va arrêter* ». Et dans son carton à dessin, il avait des pages qu'il avait faites « à vide » avec des gamins. Je vois ça et je lui dis : « *tu es capable de faire une histoire dans ce style là ? Si oui, alors je pense que je la publierai* ». On en est resté là. Et puis Arleston et Tarquin ont décidé de bosser dessus ensemble. Et puis un jour, j'avais quelques pages de *Lanfeust*, et je me souviens qu'à l'époque j'avais un ami qui était une espèce de mage. Il était bijoutier et il avait tout arrêté parce qu'il pensait avoir un don de voyance et il voulait s'y consacrer. Il ne connaissait rien à la BD. Un jour, il a aperçu les pages de *Lanfeust* qui étaient sur mon bureau. Quand il les a vues, il a eu un mouvement de recul et il a dit : « *c'est quoi ce truc ?!*

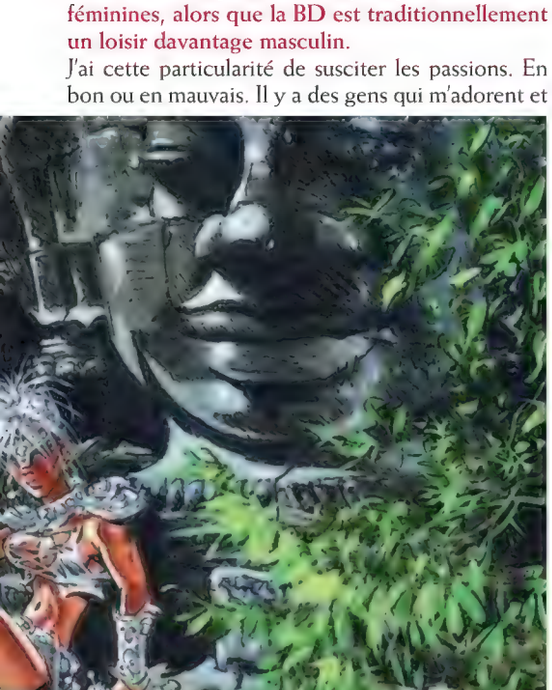
Ça a une énergie hallucinante ! ». Ça peut faire rire mais ça m'est vraiment arrivé. Et il y a eu un bouche à oreille magnifique qui a démarré sur *Lanfeust*.

Aujourd'hui, Soleil s'est pas mal diversifié. Comment résumeriez-vous le positionnement actuel de votre maison ?

J'ai une grande admiration pour Georges Dargaud, que j'ai rencontré plusieurs fois. J'aime le fait qu'il ait été capable de faire *Astérix*, Reiser, *La Rubrique à brac*, Druillet… Il ne se posait pas ce genre de question. Je n'ai pas de philosophie. Pour moi, tout est de qualité, il suffit pour moi que les gens y mettent de la sincérité. Il n'y a pas de public plus intelligent ou moins intelligent. Je ne m'interdis rien.

Les fans de Soleil sont plus « fanatiques » que ceux des autres maisons d'édition. Comment expliquez-vous cela ? En particulier, il y a quantité de fans féminines, alors que la BD est traditionnellement un loisir davantage masculin.

J'ai cette particularité de susciter les passions. En bon ou en mauvais. Il y a des gens qui m'adorent et qui ne me connaissent pas, il y a des gens qui me détestent sans m'avoir jamais vu. Et ce que l'on fait, c'est toujours un peu à notre image. Soleil est un éditeur générationnel. Comme nous avons été attaqués pendant un moment, les fans de Soleil ont un peu ce côté non seulement « fan » mais aussi « protectionniste » de ce que nous sommes, de nos valeurs et de ce que l'on défend.



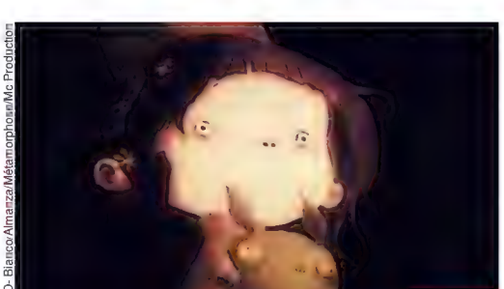
LES GUERRIÈRES DE TROY

Et comment vos auteurs parviennent-ils à conquérir tout ce public féminin ?

Eh bien, parce que ce sont les plus beaux.

Oui mais les lectrices s'intéressent d'abord à la lecture de la BD. Alors, pourquoi ?

Parce que nous, nous ne sommes pas la génération qui portons des bottes et des manteaux en été. On a apporté un peu de modernité. Avant Soleil, un auteur de BD, il se rasait une fois toutes les trois semaines, il s'en foutait de la manière dont il était habillé. Et moi le premier j'ai dit « *y en marre* ». La BD avant, c'était des



© ECO- Blanco/Almanza/Métamorphose/Mc Production

ECO

mecs qui vivaient dans leur bulle. Quand t'aimais la BD, t'aimais pas le sport, t'aimais pas les infos, t'étais un « geek » puissance 100. Avec les années, on a démontré que la BD c'était une culture parmi d'autres. Et cette opacité qu'il y a eu autour de la BD pendant longtemps, on la paie aujourd'hui car la BD a très peu de relais médiatiques. Et Angoulême en est en partie responsable. Quand on voit les prix attribués depuis des années – outre la masturbation intellectuelle qu'il peut y avoir dans les jurys, ce que je comprends tout à fait… Je veux dire : si je suis quelqu'un qui n'y connaît rien à la BD et que je me dis : « *tiens, je vais m'acheter un album qui a eu un prix à Angoulême, pour voir ce que c'est et si j'aime* », eh bien j'en achète un mais j'en achète pas deux. Quand on a la chance d'être une vitrine pareille, faisons quelque chose d'abordable, et pas quelque chose où le mec va se dire : « *j'ai pas le niveau, c'est trop intelligent pour moi. Laissons-les entre eux* ». Eh bien on reste entre nous et on crèvera entre nous. Certaines personnes n'ont pas compris que la masturbation n'est pas une forme de sexualité. La vraie sexualité, elle est à plusieurs… à deux au moins.

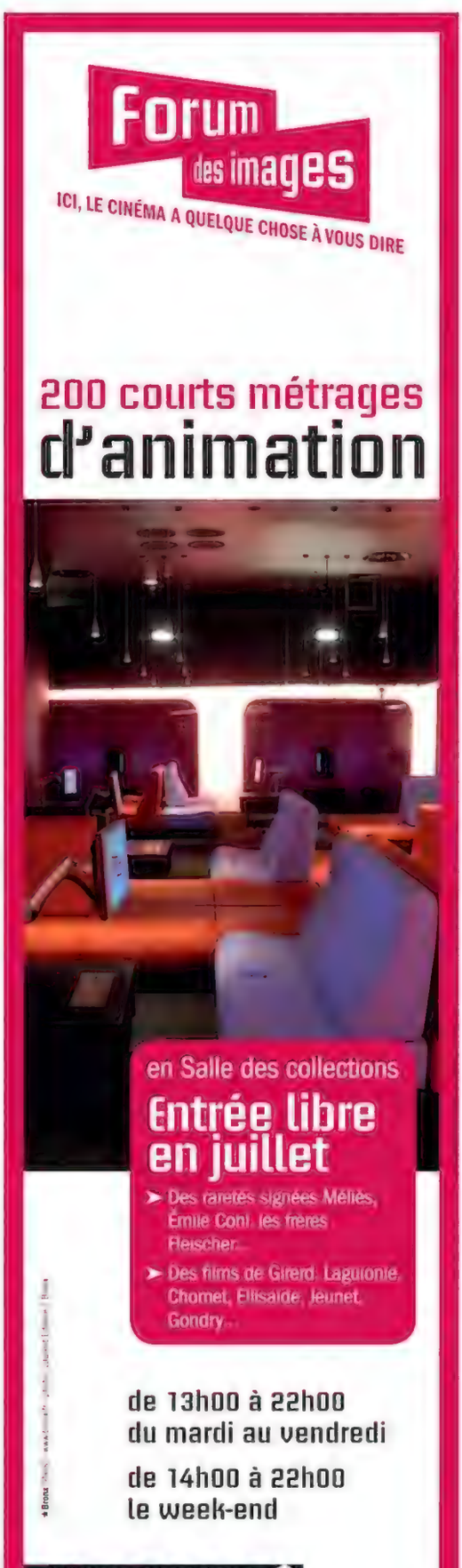
Soleil a parfois une réputation un peu sulfureuse. Pourquoi ? D'ailleurs, quand on voit votre stand à Angoulême, il donne davantage l'impression d'une boîte de nuit que d'un stand de dédicaces.

Ben, d'abord parce que moi je viens d'un monde normal. J'ai eu une adolescence normale, une vie normale. Je ne suis pas frustré, je m'éclate bien dans la vie. Peut-être aussi mes origines étrangères sont-elles à l'origine de cette perception. Provenir du monde arabe *[Mourad est d'origine algérienne, né en France., NDLR]*, dans la BD, ce n'était pas commun. Je suis de province, du Sud – et tout le monde sait que c'est l'endroit où on « blanchit ». Je n'ai pas le « parcours », le langage ou l'attitude du portrait-robot du mec qui débarque dans la BD. Je crois que c'est un peu pour cela que je le paie. Dans la BD, dans certains milieux, quand on ne pratique pas la masturbation, on le paye, on n'est pas « normal ».

Vous avez une autre passion : le rugby, puisque vous êtes président du RC Toulon. Arrivez-vous à mener les deux de front ?

Au début non, et Soleil en a clairement souffert. Mais depuis un an, oui, et je suis bien revenu aux affaires. On ne sort pas indemne d'une expérience comme le rugby, intellectuellement et émotionnellement. Mais j'ai fait parler de BD dans des endroits dans lesquels on n'en parlait jamais. J'ai banalisé ce marché de la BD, en en faisant parler de manière normale. Et ça j'en suis fier. J'ai pu mesurer aussi le fossé qu'il y a entre la BD et le monde normal. C'est le rugby qui fait que je suis invité aux vœux du président de la République. Pas la BD. Elle souffre d'un déficit de reconnaissance énorme. Et ça, ce sont les générations précédentes qui en sont responsables, les spécialistes de la branlette.

PROPOS RECUEILLIS PAR
OLIVIER THIERRY


Forum des images
ICI, LE CINÉMA A QUELQUE CHOSE À VOUS DIRE
200 courts métrages d'animation
en Salle des collections
Entrée libre en juillet
Des raretés signées Méliès, Émile Cohl, les frères Fleischer…
Des films de Girerd, Laguionie, Chomet, Ellisalde, Jeunet, Gondry…
de 13h00 à 22h00 du mardi au vendredi
de 14h00 à 22h00 le week-end
MAIRIE DE PARIS
ZOO
www.forumdesimages.fr

Green Lantern Corps : Blackest Night, de Peter Tomasi et Pat Gleason

Green Lantern appartient à un corps d'élite qui fait régner la justice sur la galaxie. Hal Jordan n'est donc pas le seul à porter l'uniforme vert et l'anneau de pouvoir qui leur est dévolu. La série *Green Lantern Corps* met l'accent sur les différentes équipes et sur la hiérarchie de ces flics spatiaux. On retrouve notamment le grognon Guy Gardner, le sombre John Stewart, l'impulsif Kyle Rayner, ou le puissant Kilowog, formidable sergent instructeur des jeunes recrues. Dans ce volume, les justiciers spatiaux affrontent la nuit la plus sombre qui soit, alors que les morts se réveillent. De l'action cosmique avec plein d'idées de science-fiction dedans. Un bon gros morceau de détente.
Panini, 296 p. couleurs, 29 €

Soldier Zero (T.1), de Stan Lee, Paul Cornell et Javier Pina

Les éditions Emmanuel Proust continuent à explorer les nouveaux mondes de Stan Lee, l'un des papas de l'univers Marvel. Dans *Soldier Zero*, le vieux roublard reprend l'idée classique de l'armure extraterrestre qui investit un Terrien handicapé. Une grosse dose de *Green Lantern*, un zest de *Nova*, un saupoudrage de Professeur Xavier, des morceaux de *TechJacket*… La force de ce récit, c'est les auteurs qui développent le concept de Papy Stan. Paul Cornell, scénariste de télévision (*Doctor Who*) passé à la BD (*Action Comics*), excelle en matière de dialogues, de caractérisation et de coups de théâtre. Javier Pina, dessinateur espagnol découvert par Semic, prête son style vigoureux et limpide à ce jeune super-héros déjà mis sur orbite.
Emmanuel Proust, 104 p. coul., 14,95 €

Zone 10, de Christos N. Gage et Chris Samnee

La collection « Dark Night » n'a pas un nom très enthousiasmant, cédant aux sirènes de l'anglicisme galopant. Malgré cela, elle rassemble des projets très intéressants, pour la plupart en provenance de la collection « Noir » de Vertigo. Des petits polars bien troussés, susceptibles, dans le packaging de Delcourt, de séduire les amateurs de BD et les lecteurs de romans. Dans *Zone 10*, le scénariste Christos Gage, plutôt habitué aux super-héros Marvel, marie structure d'enquête et psychologie. Au dessin, le trait épuré et contracté de Chris Samnee, stylisé mais réaliste, fait merveille. Un trait lumineux pour un récit noir.
Delcourt, 184 p. n&b, 14,95 €

JEAN-MARC LAINÉ

Comics

SCOTT CAMPBELL

soupe, bouillon ou mise en boîte ?

Né en 1973, Jeff Scott Campbell, invité d'honneur du Comic Con' Paris 2011, se fait connaître sous le nom, plus court, de Scott Campbell, au sein du studio Wildstorm fondé par Jim Lee. Sa création, « Gen13 », copie astucieuse et vivante des mutants de Marvel, le propulse au rang de star du jour au lendemain.

© J. Scott CAMPBELL – Tous droits réservés

1 : LES NOUVEAUX HÉROS DE CAMPBELL (*WILDSIDERZ N°0*)
2 : ABBEY CHASE (LA BLONDE) ET SIDNEY SAVAGE (LA BRUNE), DEUX DES DANGER GIRLS DE CAMPBELL
3 : SCOTT CAMPBELL A DESSINÉ DES COUVERTURES POUR SPIDER-MAN
4 : *GEN13* : RAINMAKER ET GRUNGE, FAIRCHILD, BURNOUT ET FREEFALL ONT PROPULSÉ CAMPBELL PARMI LES STARS

Quand il quitte Marvel avec quelques acolytes pour fonder Image Comics au début des années 90, Jim Lee se lance dans de nombreuses séries (*WildC.A.T.s*, *StormWatch*, *Deathblow*…) dont il passe les rênes à d'autres auteurs, qui développent ses concepts en restant dans les rails graphiques du patron. Scott Campbell fait partie de ces poulains. Le premier numéro de *Gen13*, en février 1994, présente les aventures de quatre ados à super-pouvoirs et au look californien (comprendre : dénudé). Le dessin de Campbell n'est pas encore au point. Les visages sont déformés, les anatomies tordues, les décors n'ont aucune profondeur, bref, si la série se distingue, c'est davantage par le mauvais esprit des dialogues et des situations. Notamment, Grunge, crétin marrant qui ne connaît pas la douche, et Rainmaker, Indienne lesbienne, sortent du lot.

Peu à peu, le trait s'affermit, et Campbell opte pour un rendu *cartoony* qui s'éloigne du réalisme de Jim Lee pour injecter un peu de caricature. Mais le dessinateur quitte le titre au vingtième épisode, avec la réputation d'un dessinateur perfectionniste et lent. Il a son public, fidèle et inconditionnel. Comme beaucoup de dessinateurs de sa génération, tel Mike Turner, créateur graphique de *Witchblade*, son départ met à mal sa série, qui ne connaîtra plus le même succès.

Mais Campbell est déjà parti vers *Danger Girl*, une série d'aventures parodiant *James Bond* et *Indiana Jones*, lancée en mars 1998 et récemment rééditée chez Soleil dans une nouvelle traduction plus soignée. Son gang d'aventurières affronte des néo-nazis à pouvoirs dans un contexte moderne mais une atmosphère qui rappelle *Rocketeer*. Le dessin est sexy en diable, la narration parfaitement équilibrée, la production de qualité. Une réussite. Campbell est au sommet, son trait est d'une grande souplesse évocatrice, comme le *Danger Girl Sketchbook* en atteste.

Publié sous le label Cliffhanger de Wildstorm, qui rassemble des auteurs inspirés par Art Adams (Humberto Ramos, Joe Madureira, Chris Bachalo…), *Danger Girl* appartient à Campbell. Gérer les droits et les pro-

© J. Scott CAMPBELL – Tous droits réservés

TM& © MARVEL

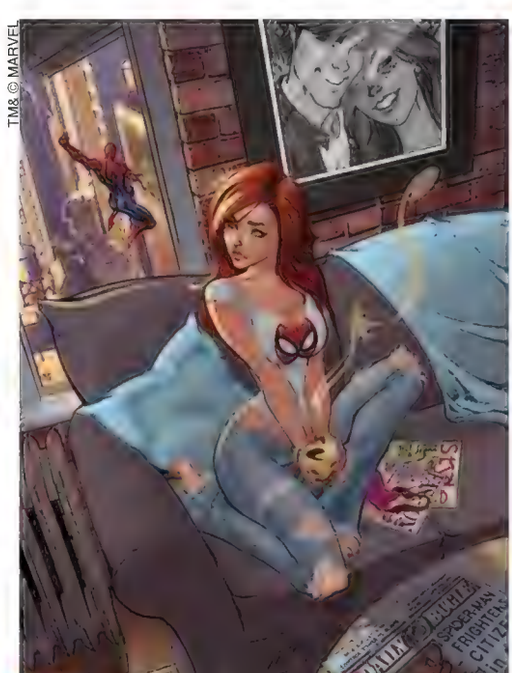


Fig. 3

duits dérivés lui prend pas mal de temps, et à nouveau, il s'éloigne de sa création, qu'il confie à Art Adams, Tommy Yune ou Nick Bradshaw. À nouveau, le succès se tarit, les lecteurs ne retrouvent pas le trait qui les a tant enthousiasmés. L'auteur s'investit alors dans les jeux vidéo, domaine où, parmi d'autres projets, il supervise l'adaptation de *Danger Girl* pour la PlayStation de Sony. Scott Campbell n'abandonne par pour autant les *comic books*. Pour Wildstorm, en 2005, il lance une nouvelle série de science-fiction, *Wildsiderz*, dont les *designs* évoquent le monde des jeux vidéo. Mais la série, des années plus tard, ne connaît que deux numéros. Dès 2003, Campbell livre des couvertures pour Marvel, où son dessin *cartoony* illumine *Amazing Spider-Man* ou *Marvel Divas*. Depuis des années, un projet concernant Spider-Man, par Jeph Loeb, est annoncé, mais plus personne n'y croit.

De Scott Campbell, il reste aujourd'hui un dessin percutant, un sens évident des compositions et du *design*, un trait élégant et vif. Si l'on a souvent mis en boîte l'auteur, invité de marque du Comic Con' 2011, il est clair qu'avec son public fidèle et son style sexy, Campbell n'est pas prêt de boire le bouillon !

JEAN-MARC LAINÉ

Fig. 4

© J. Scott CAMPBELL – Tous droits réservés

PEKABUL
LIBRAIRIE BD-COMICS VO/VF-MANGA-PRODUITS DERIVES
WWW.PEKABUL.COM
RETROUVEZ PLUS DE 2000 PRODUITS DERIVES SUR NOTRE SITE EN LIGNE.
TOUS LES EDITEURS COMPTANTS DANS LA PARA BD SONT REPRESENTES.
02.96.85.04.33
PEKABUL@PEKABUL.COM
16 RUE THIERS
22100 DINAN

TM& © DC COMICS

GREEN LANTERN : le vert est mis !

Depuis « Le Seigneur des Anneaux », les cinéphiles savent que le pouvoir réside dans la bague. Green Lantern ne dément pas l'adage. Mieux, il nous offre à voir plusieurs possesseurs d'anneaux constitués en corps d'élite.

Possédant une bague au pouvoir incommensurable, Green Lantern peut s'en servir pour matérialiser les formes d'énergie tangible que son esprit imagine. Le premier Green Lantern, Alan Scott, apparaît dans *All-American Comics n°16* de 1940, imaginé par Bill Finger, l'un des papas de Batman. En 1959, à une époque où les super-héros ne sont plus des vedettes, Julius Schwartz, rédacteur en chef de DC, pense qu'il est temps de redonner aux justiciers leurs lettres de noblesse. Après avoir recréé Flash, il invente un nouveau Green Lantern dans *Showcase n°19*, une revue réservée aux nouvelles idées. Si le premier Green Lantern tenait ses pouvoirs d'une lampe magique (d'où le nom de Lantern), le nouveau, Hal Jordan, hérite son anneau d'un extraterrestre mourant, Abin Sur, qui l'intronise parmi les flics de l'espace.

Très rapidement, Schwartz et les scénaristes John Broome et Gardner Fox inventent tout un univers, avec des mentors, les Gardiens de l'Univers, des ennemis, dont Sinestro, et d'autres héros cosmiques, des Green Lanterns de toutes les planètes. Cette version du héros devient classique, influencée par la série de romans *Lensman* (connue en France sous le titre de *Fulgur*) d'E.E. Doc Smith qui développe ce qu'on appelle le « héros-concept »[1]. Désormais, certains héros partagent pouvoirs et costume. Ce qui fait la différence, c'est le personnage humain sous le masque.

Au début des années 1970, avec le scénariste Denny O'Neil et le dessinateur Neal Adams, la série devient un « *relevant comics* »[2], et parle de racisme, de sectes, de féminisme ou de drogue[3]. En 1985-1986, Steve Englehart anime une équipe entière de Lanterns, dont beaucoup feront le saut vers le

grand écran aux côtés de Hal Jordan. L'habit ne fait pas le moine, mais ça aide. En 1994, pour relancer la machine, Ron Marz transforme Jordan en super-vilain, Parallax. Un nouveau héros, Kyle Rayner, hérite de l'anneau et tient la vedette pendant une dizaine d'années. Mais en 2004, Geoff Johns, attaché à la version Hal Jordan, le ramène dans le costume du héros galactique. La nouvelle série est un succès, même si les épisodes entièrement constitués de batailles sanglantes ne sont pas toujours du goût des vieux lecteurs. Néanmoins, Green Lantern est revenu au firmament de l'univers DC. Y compris en France, où Panini mise sur le héros, que ce soit en kiosque ou en librairie avec des rééditions spectaculaires... en attendant l'adaptation ciné prévue pour cet été.

Chez les super-héros, la mode est au vert, définitivement !

JEAN-MARC LAINÉ

[1] Le « héros-concept » décrit un personnage dont les pouvoirs et le costume restent les mêmes, mais dont l'identité change.

[2] On appelle « *relevant comics* » des *comic books* qui évoquent des problèmes de société (la drogue, le chômage, le racisme, la guerre) au sein d'aventures de super-héros.

[3] Le costume de Green Lantern sera même porté par par un Afro-Américain pendant plusieurs épisodes, phénomène précurseur.

RENAISSANCE

Personnage emblématique de l'univers DC, Green Lantern a connu bien des aventures et, à la fin, il est mort. Les épisodes de *Renaissance* expliquent comment le pilote de chasse Hal Jordan revient à la vie et redevient le justicier galactique sans peur. Geoff Johns, nostalgique du personnage, explique également d'où Parallax, l'alter-ego maléfique de Jordan, tire ses pouvoirs. Enfin, le scénariste pose les bases de sagas futures, notamment avec le personnage de Black Hand. Bref, voilà un tome qui tombe à pic pour les lecteurs du bimestriel *DC Universe*, mais aussi pour les spectateurs du film à grand spectacle dont Green Lantern est la vedette.

➪ **Green Lantern : Renaissance, de Geoff Johns et Ethan Van Sciver, Panini, 176 p. couleurs, 25 €**

DAVID BOLLER, DESSINATEUR DE SPIDER-MAN, BATMAN ET WITCHBLADE PRÉSENTE :
TELL
Le moment que vous attendiez tous : La fameuse scène du tir dans la pomme !
TELL Tome 2 Disponible en août dans toutes les bonnes librairies !
Toujours disponible : TELL tome 1 !
VIRTUAL GRAPHICS Collection Zampano Roots
POUR LIRE NOTRE BD EN LIGNE : WWW.ZAMPANO-ONLINE.COM

PLANETES
EDITION DE LUXE
2075. Hachimachi est un récupérateur de débris spatiaux. Sa mission : nettoyer l'espace.
Mais son véritable but est de devenir un pionnier de la conquête de Jupiter.
déjà disponible en librairie
sortie le 17 août
sortie le 16 novembre
paninimanga
www.paninimanga.fr
PLANETES © 2001 Makoto YUKIMURA / Kodansha Ltd.

GTO SHÔNAN 14 DAYS : l'odyssée d'Onizuka

GTO SHONAN 14DAYS © Tôru FUJISAWA / Kodansha Ltd.

Plus de sept ans se sont écoulés depuis le dernier volume de « GTO ». Alors que les fans désespéraient d'avoir des nouvelles fraîches d'Eikichi Onizuka, Tôru Fujisawa répond à leurs vœux avec « GTO Shônan 14 Days », dont le premier volume sortira le 7 septembre prochain chez Pika, éditeur incontournable à Japan Expo.

Quiconque s'intéresse un minimum au manga a forcément déjà entendu parler de *GTO* et de son personnage phare, Eikichi Onizuka (cf. encadré). Cet exloubard reconverti en professeur aux méthodes peu orthodoxes revient donc nous donner de nouvelles leçons de vie avec ce premier tome de *GTO Shônan 14 Days*.

MISE AU VERT

L'histoire n'est pas une suite à proprement parler de *GTO*, mais plutôt un épisode oublié se déroulant entre les tomes 20 et 21 de cette série. Comme le titre peut l'indiquer, l'intrigue est amenée à se dérouler sur 14 jours. Pendant cette période, notre redresseur de torts va s'efforcer de remettre dans le droit chemin les pensionnaires du White Swan, un foyer d'accueil pour jeunes en difficulté, situé dans le Shônan, une région périphérique du Grand Tokyo. Eikichi quitte donc la pollution tokyoïte le temps d'une quinzaine de jours d'été pour retrouver la côte japonaise d'où il est originaire. Pourquoi ? Parce que ce gentil crétin est poursuivi par les forces de police pour avoir confessé à la télévision avoir failli enterrer une de ses étudiantes vivantes. Du pur Onizuka…

Toujours décoloré, toujours puceau, le prof le plus cool du Japon va donc faire profiter de son expérience de « héros de l'enseignement » à une poignée d'adolescents traumatisés par la vie.

ONIZUKA, PARCOURS D'UN LOSER MAGNIFIQUE

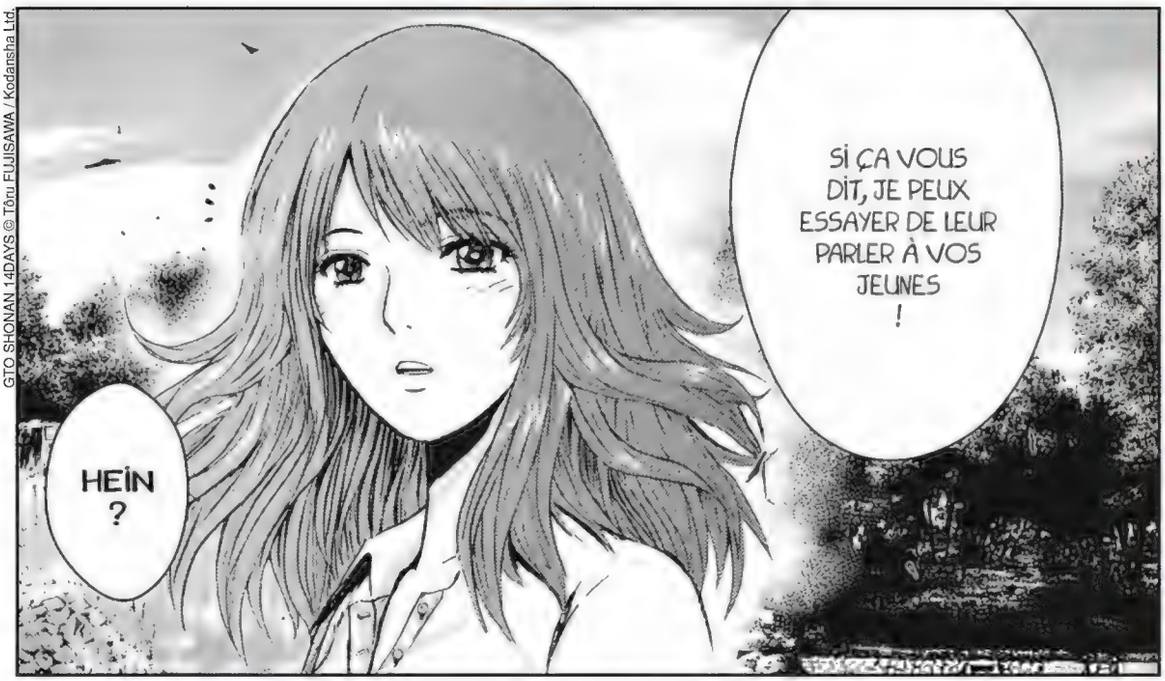
À l'origine, Eikichi Onizuka, le personnage principal de *GTO Shônan 14 Days*, n'est pas le bouffon fantasque et décoloré que nous connaissons aujourd'hui. Si les lecteurs français peuvent découvrir les facéties du professeur le plus « *Great* » du Japon dès 2001 (parution du 1er volume chez Pika), c'est avant tout la diffusion en 2004 sur Canal + du dessin animé adapté du manga qui va déclencher l'Onizukamania dans l'Hexagone. Or, cette année-là, au Japon, ça fait déjà plus de 14 ans que l'on suit ses péripéties sur papier.

L'aventure commence en 1990 quand Tôru Fujisawa, quasi-inconnu à l'époque, crée *Shônan Jun'Ai Gumi*[1]. Ce récit se focalise sur un duo de délinquants, l'Onibaku Combi, composé d'Eikichi et de son ami Ryûji. Bien décidés à perdre leur pucelage avant la fin du lycée, ils vont tout faire pour essayer de rentrer dans le rang. Mais à leur grand dam, leur passé tumultueux ressurgit, compromettant leurs projets. Véritable réussite au Japon – 31 volumes publiés de 1990 à 1996 – cette série mêle humour, bagarre, drame, motos et amitié. La recette des mangas estampillés Onizuka est déjà là, même si on sent que le dessin se cherche encore un peu dans les premiers tomes.

Fort de cette reconnaissance, Fujisawa racontera de manière un peu anecdotique la formation de l'Onibaku Combi, dans *Bad Company*[2], volume unique publié en 1997. Cette même année, il lance son grand œuvre : *Great Teacher Onizuka*[3], plus connu sous l'acronyme *GTO*, qui durera jusqu'en 2002. Onizuka a vieilli, et a quitté la région de Kamakura pour s'établir à Tokyo. Toujours vierge, il veut tenter la carrière de professeur, imaginant les adolescentes plus faciles à séduire. L'humour est toujours présent, et le succès encore plus grand que pour *Shonan Jun'Ai Gumi*. Le manga se voit adapté en série animée, et en série live. Cependant, derrière l'humour potache est aussi porté un message gentiment anarchique et libertaire – déjà perceptible dans les travaux précédents. Il permet aussi d'aborder des thématiques sociétales graves, essentiellement celle des rapports entre personnes dans un Japon contemporain dystopique – la charnière 1990-2000 correspond à l'éclatement de la bulle japonaise et à une période de crise grave – et où les jeunes sont les premières victimes.

En 2009, après s'être essayé à d'autres genres, Fujisawa décide enfin de redonner vie à son personnage fétiche dans *GTO Shônan 14 Days*. À l'heure actuelle, la série truste toujours les meilleures places dans les classements de vente de BD au Japon.

[1] La série est connue sous le nom de *Young GTO* en France, et est publiée chez Pika
[2] Jamais publiée en tant que telle en France, on retrouve cette histoire à la fin du volume 28 de *Young GTO*
[3] Publiée chez Pika



GTO SHONAN 14DAYS © Tôru FUJISAWA / Kodansha Ltd.

UN SENTIMENT DE DÉJÀ VU

Si on est heureux de pouvoir – enfin ! – découvrir de nouvelles aventures menées par un Onizuka qu'on retrouve dans le même état qu'on l'avait laissé – le trait n'a pas bougé, toujours aussi précis et détaillé –, ce sentiment laisse rapidement place à une terrible impression de redite. Eikichi débarque avec ses gros sabots dans un endroit peuplé de gamins à problèmes, se fait enquiquiner par les plus téméraires avant de les conquérir grâce à son grand cœur. Un scénario déjà vu plus d'une fois dans *GTO*, à ceci près que les adolescents de *14 Days* ont des cicatrices psychologiques et physiques plus profondes que les collégiens de Kichijôji. Les thématiques de l'enfance brisée et du conflit ado/adulte, chères à l'auteur, atteignent ici des paroxysmes, à tel point que la crédibilité laisse un peu trop place au spectaculaire.

Il est toujours intéressant, voire essentiel, de rappeler au lecteur ce qu'est être un adolescent, tant socialement que psychologiquement, au Japon : premiers émois, confrontations avec toutes les autorités (école, famille, travail, institutions...), découverte d'un monde adulte parfois incompréhensible... Cela se révèle intéressant à double titre. Le lecteur occidental découvre par ce prisme une réalité de la société nippone moins rose que ce qu'il peut être amené à lire dans les mangas de comédie romantique. Le lecteur japonais, lui, aura droit à un autre point de vue de ce que les médias japonais considèrent généralement comme des phénomènes de mode, alors que la société nippone – comme toute société par ailleurs – semble être sclérosée par des politiciens pensant plus à leur réélection qu'au bien-être de leurs concitoyens et de leurs enfants.

GTO, Great Teacher Onizuka © Tôru FUJISAWA / Kodansha Ltd.

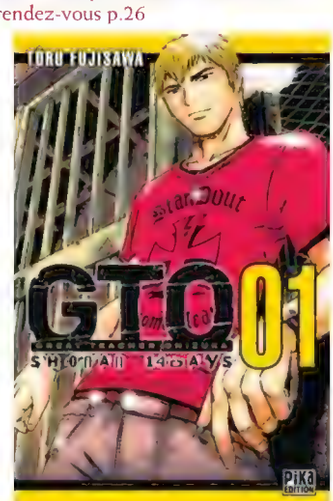
Fujisawa l'a souligné plus d'une fois dans ses mangas : les politiques n'offrent aucun avenir intéressant à la jeunesse ; créons notre avenir nous-même, comme nous l'entendons. Mais à force d'être martelé, le message, malgré sa pertinence, perd de son impact. C'est ce qui arrive dans *14 Days*. Déception, donc, de constater qu'en sept ans de réflexions et d'expériences graphiques et scénaristiques différentes – horreur, policier, violence graphique – Fujisawa n'ait pas cherché à renouveler son personnage.

Cependant, ce premier volume n'est pas entièrement représentatif de ce que *14 Days* a à nous offrir. Rapidement, les introspections et les leçons de morale vont laisser la place aux coups de poings et aux poursuites en moto à l'ancienne. Voilà l'essence de cette série : prendre le charisme acquis par Onizuka au fil des années – le loubard devenu enseignant – et le placer dans l'environnement de sa jeunesse, là où il a fait ses frasques et où, fatalement, ses anciens réflexes vont revenir.

En définitive, *GTO Shônan 14 Days* s'adresse avant tout aux fans de la saga Onizuka : le contexte et la multitude de clins d'œil et références aux deux séries passées n'ont de sens que si on les connaît suffisamment. Cependant, l'intrigue, bien que légère, l'humour débile – toujours universel – et la baston peuvent suffire comme porte d'entrée au novice. Pas le chef d'œuvre que certains attendaient, mais loin d'être déplaisant.

THOMAS HADJUKOWICZ

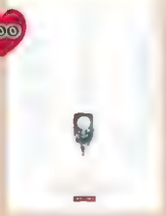
➪ Participez à notre concours *GTO* : rendez-vous p.26



GTO SHÔNAN 14 DAYS, t.1
de Tôru Fujisawa,
Pika, 192 p. n&b
+ 8 p. coul., 6,95 €

zoom

Kuzuryû, de Shôtarô Ishinomori

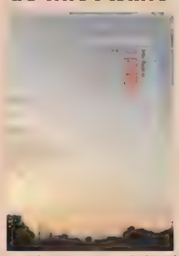


Énorme. Si vous ne devez lire qu'un autre manga ce mois-ci (avec *Debout l'humanité !* de Tezuka), c'est bien celui-ci. Il raconte le périple que mène un apothicaire ambulant à la recherche de ses origines. Baptisé Kuzuryû (dragon à neuf têtes de légende) par ses parents adoptifs, il veut savoir pourquoi. Mais cette chronique médiévale ne serait pas la même si le vendeur ambulant n'avait pas un double emploi. Kuzuryû est en effet un terrible tueur à gages et les scènes de sabres (magnifiques) que met en scène Ishinomori se situent dans la même veine que celles de *Sabu & Ichi,* et de *Miyamoto Musashi,* traduits chez le même éditeur. À savourer avec passion…

Kana, coll. Sensei, 672 p. n&b, 18 €

CHRISTIAN MARMONNIER

La Fin du monde, avant le lever du jour, de Inio Asano



Comme d'habitude avec Asano (*Solanin, Un monde formidable*), ce recueil de récits vaut par son ambiance particulière. Isano saisit des tranches de vie (souvent d'ados et de jeunes adultes) et il en résulte une certaine mélancolie, due sans doute au fait que ces instants captés sont fugaces et laissent le lecteur apprécier une suite. Il y a ce mangaka qui retrouve par flashs des éléments d'un passé occulté. Ce père de famille qui abandonne ses grands enfants à la suite d'un licenciement. Ou encore les premières pages syncopées du livre qui, de minuit au petit matin, présentent des moments importants de la vie d'une poignée d'anonymes. C'est beau comme du Taniguchi !

Kana, coll. Made In, 274 p. n&b, 15 €

CHRISTIAN MARMONNIER

Saving Humain Being, de Zhang Xiaoyu

La Terre, futuriste et post-apocalyptique, subit une longue guerre. Un robot militaire, échoué en plein désert, n'a gardé qu'une seule mission en mémoire : sauver les hommes. Mais comment faire ? De sa rencontre avec un aviateur blessé, puis avec une mère et sa fille, et finalement un retour à la vie militaire, ce robot apprend, et comprend comment sauver l'Humanité… Ce one-shot philosophique aux magnifiques couleurs, du Chinois Zhang, oscille entre manga et bande dessinée. Il paraîtra sans doute trop manichéen aux plus endurcis mais pourra être lu par les plus jeunes.

Ankama, 88 p. couleurs, 14,90 €

HÉLÈNE BENEY

© Kentaro Miura / Hakusensha VAP NTV

BLOOD AND GUTS

Par sa violence, sa noirceur et sa longévité (35 volumes à ce jour), « Berserk » n'a actuellement nul égal dans la bande dessinée adulte. Après quelques tumultes éditoriaux, la série de Kentaro Miura connait un succès exponentiel. Ce manga pour jeunes adultes réjouira en particulier ceux dont le sang cogne les tempes lorsque l'on évoque le nom de Robert E. Howard[1].

La reconnaissance de cette série vétérane démarrée dans les années 90 ne s'explique pas par un début tonitruant : Guts, un guerrier armé d'une épée ridiculement imposante et de prothèses létales, erre dans un monde médiéval en vue de tronçonner quelques monstruosités nommées « apôtres ». La lecture des premiers livres est plutôt rêche : le dessin est miné de défauts de perspective et on sent l'auteur mal à l'aise avec le design des personnages. Seul le lecteur opiniâtre trouvera récompense. Une fois passés les trois tomes d'ouverture, l'histoire plonge dans un long flash-back passionnant qui narre le passé tourmenté de son héros. Miura a composé un personnage fascinant dont l'âme se déchiquette à chaque page tournée. Recueilli encore nourrisson par des mercenaires au pied de l'arbre où sa mère fut lynchée et entraîné à tuer dès son plus jeune âge, il développe peu sa capacité à aimer. Il perd ses derniers repères affectifs lorsque son père adoptif le vend à un soudard pédophile le temps d'une étreinte violente.

BRAVOURE GRAPHIQUE

Pourtant, un homme change son destin et lui offre une lueur d'espoir. Griffith, un chef mercenaire doté d'une aura quasi divine ambitionne de sertir sa tête de la couronne royale. Lorsqu'il rencontre Guts, celui-ci est un adolescent qui évacue sa rage sur les champs de bataille sans aucune conviction idéologique. Griffith voit en lui un être à la force hors du commun capable d'exaucer son rêve et enrôle notre bretteur écorché vif. Pour la première fois de sa vie, Guts se projette dans la vision d'un homme, sans se douter que cette alliance va précipiter le monde vers sa perte. Trahi, il débute une quête anonyme et interminable qui l'oppose à des divinités maléfiques. Au fil des épisodes, l'auteur a ajusté son trait et ses hachures qui deviendront maladivement minutieuses. Chaque nouveau volume est un morceau de bravoure graphique dans une ambiance où les gravures de Gustave Doré semblent rencontrer les créatures dégénérées de Jérôme Bosch ou de Go Nagai (*Devilman*).

Un nihilisme rare pour une série populaire parcourt l'ensemble des cycles de la saga qui prend des allures de cauchemar éveillé. En premier lieu, Guts perd confiance en la société féodale dont il découvre la corruption, puis il se défiera de toutes croyances religieuses lorsque l'Inquisition le traquera dans l'un des passages les plus horrifiques de l'épopée, illustré par de nombreuses séquences de tortures. Il n'y a que le maniement de sa gigantesque lame qui le comble dans ce monde sombre et désespéré. Les traumatismes de la chair et de l'esprit assaillent sans cesse notre héros porté par la seule force de sa colère insondable.

L'INFLUENCE DE KEN LE SURVIVANT

L'auteur avoue avoir suivi l'influence des mangas de Buronson et Hara (*Ken le Survivant* en tête) et de l'épopée *fantasy* étalonnée sur 130 romans, *Guin Saga*. Si « *berserk* » est le terme viking pour désigner les guerriers pris de soif inextinguible de sang, c'est surtout du côté du Moyen-âge allemand qu'il faut chercher les grandes inspirations de l'univers brutal de Miura, tant esthétiquement qu'historiquement. Depuis il a fait des émules, notamment avec les séries *Übel Blatt* et *Claymore*.

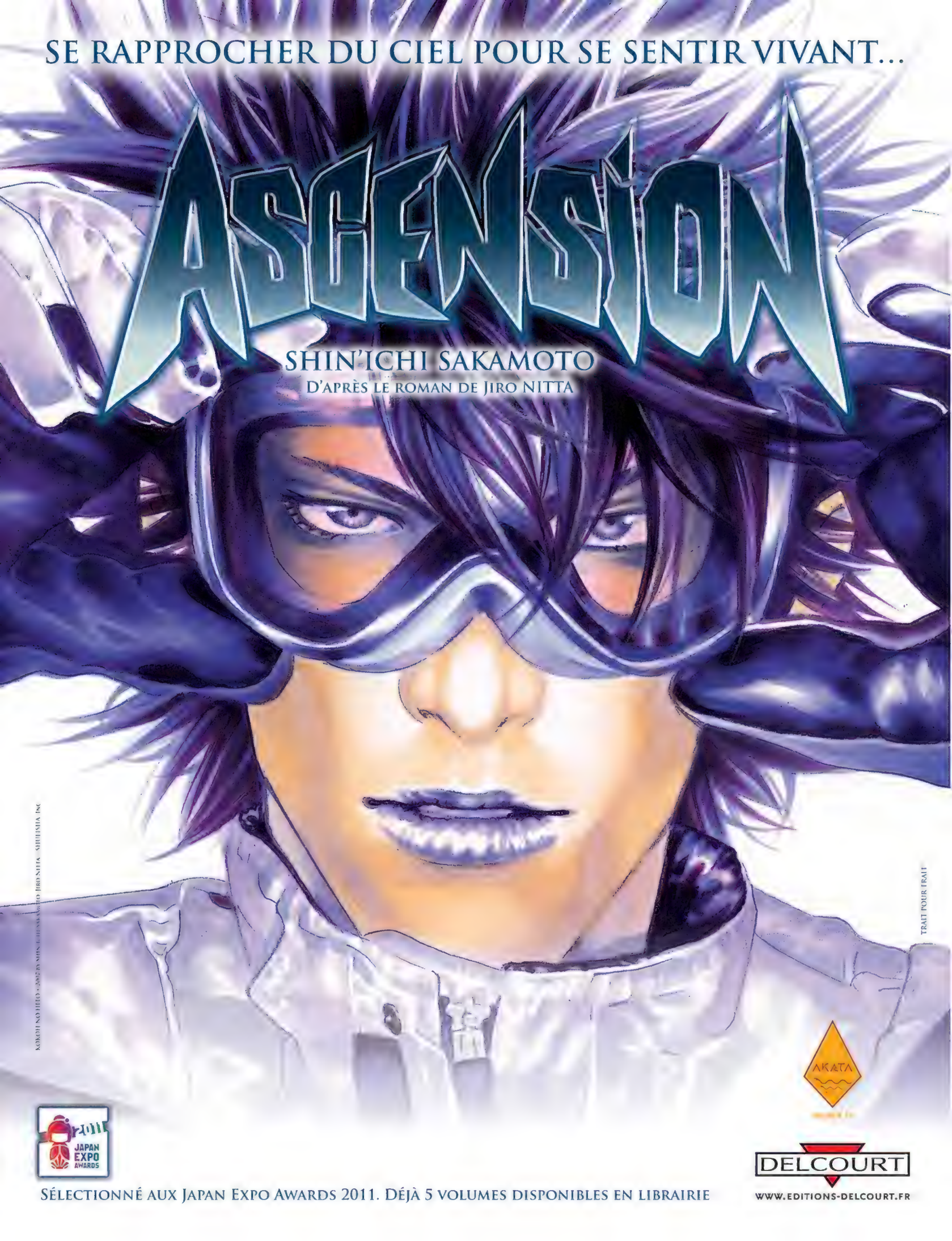
Preuve de la persistance du succès *Berserk*, une nouvelle adaptation animée a été mise en chantier l'an dernier, après le triomphe japonais de la première version (26 épisodes en 1997, édités chez nous par Dybex en 2003)... À présent qu'en France nous avons rattrapé les sorties japonaises, l'attente est des plus fiévreuses : chez les adorateurs de *dark fantasy*, chaque nouvelle livraison est l'occasion de grandes messes, noires évidemment.

PIERRE PULLIAT

[1] Romancier américain ayant créé le personnage de Conan en 1932.

BERSERK, T35

de Kentaro Miura, Glénat, 228 p. n&b, 6,90 €


SE RAPPROCHER DU CIEL POUR SE SENTIR VIVANT...
ASCENSION
SHIN'ICHI SAKAMOTO
D'APRÈS LE ROMAN DE JIRO NITTA
KOMOI NO HIEO • 2007 BY SHIN-ICHI SAKAMOTO, JIRO NITTA · SHUEISHA INC
TRAIT POUR TRAIT
AKATA
JAPAN EXPO AWARDS 2011
DELCOURT
SÉLECTIONNÉ AUX JAPAN EXPO AWARDS 2011. DÉJÀ 5 VOLUMES DISPONIBLES EN LIBRAIRIE
WWW.EDITIONS-DELCOURT.FR

Le KAMISHIBAI : l'entre-deux mangas

Entre la création du premier concept de « manga » par Hokusai en 1814 et le manga contemporain après la Seconde Guerre mondiale, une étape est souvent occultée, le « kamishibai ».

Héritier des colporteurs européens (du Moyen-âge au XIXe siècle), ce théâtre d'images itinérant apparaît vers 1930 à Tokyo. *Kamishibai* signifie « théâtre du coin de rue ». Ses colporteurs viennent tous les jours au même endroit, montrent en pleine rue des histoires en rouleaux qui défilent image par image dans un théâtre de bois ou de carton, avec rideau, monté sur un trépied, parfois un vélo. Les spectateurs, debout, regardent les images que le colporteur (*kamishibaiya*) commente. Il peint lui-même, ou ce sont des ateliers, avec scénaristes et dessinateurs anonymes, organisés en agences (*kashimoto*), qui les exploitent 15 heures par jour. Il existe des rabatteurs. Les peintures sont parfois sommaires, elles doivent se voir de loin. Un scénariste comme Kata Kouji, disciple des théories d'Eisenstein sur le montage, est une exception.

DES FEUILLETONS DANS L'ESPACE PUBLIC

Succès considérable : cinq millions de spectateurs par jour au milieu des années 30 et 2500 *kamishibai* rivalisent pour une centaine d'agences tokyoïtes. Les dessins sont montés sur carton et laqués pour résister à la pluie. Les sources sont des contes, des classiques, des films ou héros connus. Le résumé de l'histoire figure parfois au dos, en cas de panne de mémoire. Il y a des histoires pour chaque public, enfants, adultes, garçons ou filles (*shôjo* et *shônen*, concepts repris par le manga). Une séance comprend en principe une histoire comique, une d'aventures ou historique pour les garçons, un mélo pour les filles. Un clap ou un gong annonce la séance. Ensuite, le *kamishibai* vend des bonbons pour gagner trois sous, organise un jeu de questions-réponses. Le *kamishibaiya* fait les voix, le commentaire. Le système rappelle beaucoup ce qui était élaboré dans les imageries classiques française, à Épinal ou ailleurs, ou nos théâtres d'ombres révélés par des colons.

Ancêtres japonais aussi : dès le XVIIIe siècle, on projette des images sur un écran avec une lampe à kérosène. Pendant la période Meiji (1869-1914), les conteurs itinérants racontaient des histoires en manipulant des images sur papier qu'ils commentaient. Des « *e-maki* » est hérité ce déroulement progressif des images. Edo (futur Tokyo) fut aux XVIIIe et XIXe siècles le centre de la fabrication des images populaires, des premiers recueils d'images (« mangas ») aux estampes populaires « *ukiyo-ê* », avec d'immenses artistes (outre Hokusai : Hiroshige, Utamaro, Moronobu, Kiyonaga, Harunobu...). Plus proche, un prêtre zen, Nishimura, dans ses sermons pour enfants à la fin des années 20, en fut le précurseur. Le public occidental y retrouvera Robin des Bois, Betty Boop, Tarzan, les personnages disneyens, les films muets, les classiques de Dickens ou de Verne, mêlés aux princes et princesses orientaux.

***NINJA DANS LA NUIT*, DESTINÉ AU PUBLIC GARÇON / ADOS**

Les histoires n'ont que 10 à 20 images mais comme dans nos vieux hebdomadaires, elles se terminent par un suspense et le public doit revenir le lendemain pour savoir la suite. Le plus connu des héros, « Chon-Chan », un petit garçon à casquette, vivra ainsi 5200 épisodes (1950-1975). On comprend mieux d'où viennent ces mangas interminables aux centaines de chapitres. Quand une histoire a du succès, elle est imprimée et diffusée par divers *kamishibaiya*. Par exemple les récits éducatifs ou bibliques (où s'illustre une des rares femmes, Imai Yone) qui luttent contre les thèmes populaires.

KAMISHIBAI ÉLECTRIQUE

Pendant la guerre, la propagande (« *kokusaku* ») envahit tout, les *kamishibaiya* deviennent crieurs de l'actualité (Hiroshima), souvent censurés (violence, monstres, couleurs vives, actions sont visés comme le fait notre « Loi de 1949 »), mais le gouvernement les utilise aussi à son profit. De même, l'occupant (général Mac Arthur) interdira les thèmes traditionnels (samouraïs) au profit de récits de sport, de SF ou comiques, et de sujets étatsuniens (westerns, Disney), à la fois contre le nationalisme et le communisme.

Les premiers auteurs de mangas ont débuté dans le *kamishibai* : Nagamatsu Takeo (*Golden Bat*), Shirato Sanpei (*Kamui*), Mizuki Shigeru (*Ge-ge-ge no Kitaro*), Koike Kazuo (scénariste, *Lone Wolf*). L'Association Démocratique des Auteurs d'Histoires Illustrées se crée en 1953, elle est considérée comme pro-communiste. Mais c'est trop tard : si l'occupation américaine cesse en 1952, l'influence ne cessera plus. Car cette même année apparaît la TV, que les Japonais appellent « *Denki kamishibai* » (*Kamishibai* électrique). Trop chère, on la pose dans la rue où les spectateurs se massent devant ce théâtre d'images qui bougent. Les *kamishibaiya* traditionnels tentent de résister, ajoutant à leur théâtre son, lumières, musique... mais l'effondrement est rapide. Au milieu des années 50, il n'y a plus que six agences. Le manga débute aussi et les dessinateurs se convertissent.

Quand Tezuka Osamu en 1963 adapte un manga en dessin animé à la TV (*Astro Boy*), utilisant bien des techniques du *kamishibai* parce qu'il n'a pas les moyens techniques de Disney, le théâtre de rue disparaît à jamais : les Japonais ont tous désormais la TV chez eux.

YVES FRÉMION

À lire : *Manga kamishibai* de Eric P. Nash (Abrams, 2009)

⇨ Frémion est l'un des plus fidèles hussards de *Fluide Glacial*. C'est aussi un historien de la BD, un romancier et un scénariste (parmi d'autres activités).

XBLADE © Tatsuhiko IDA, Satoshi SHIKI / Kodansha Ltd.

XBLADE

Quand l'esprit du sabre s'éveille...

Je suis Mana...
Deviens mon gardien !

Volume 1 : juin 2011
volume 2 : septembre 2011

Flashez ce code pour découvrir la bande-annonce sur votre mobile !

flashcode web

Avec l'application gratuite mobiletag

Partagez votre passion du manga sur www.pika.fr

PIKA EDITION
www.pika.fr

MANGA-NEWS.com GAME ONE

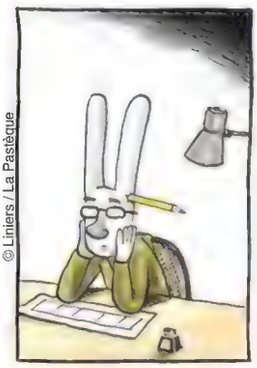
LINIERS, le sourire argentin

Lorenzo et Teresita
POURQUOI COURONS-NOUS AINSI EN NOUS TENANT LA MAIN ?
C'EST NOTRE FAÇON D'EXPRIMER LA PROFONDEUR DE NOTRE AMOUR...
TA MAIN TRANSPIRE. QUELLE HORREUR !
© Liniers / La Pastèque

L'homme qui dessine des histoires drôles dans les journaux pour contrebalancer le pessimisme de leurs nouvelles est de retour : ça fait du bien !

En Argentine, *Macanudo* (à traduire par « cool » ou « très sympathique ») est une célèbre série publiée dans le plus grand quotidien du pays, *La Nacion*. Là-bas, et partout où il est lu, Liniers est considéré comme descendant de son compatriote Quino, de Bill Watterson ou encore de Charles Schultz. Virtuose et prolifique – il produit un strip par jour depuis quelques années – l'auteur arrive à faire rire avec un monde difficile, dépeint avec drôlerie et mélancolie. Pour ses strips, il manipule toutes les formes d'humour, de la plus directe à la plus poétique, en passant par le non-sens. Ses héros ? Enriqueta la petite fille, Fellini le chat, un homme avec un chapeau, Z-25 le robot sensible, des pingouins, des lutins. Tous sont tous utilisés avec intelligence et talent, la récurrence de leurs apparitions faisant espérer impatiemment la suivante comme une attendue surprise.

Car on ne sait jamais ce que Liniers va leur faire vivre. Si certains gags sont issus du comique de situation le plus direct, d'autres utilisent le jeu de mots, les codes de narration de la BD, le concept de case, les jeux de couleur, etc. Et c'est là tout le génie de *Macanudo*, étonner et se réinventer sans cesse, à chaque strip, avec le même souci de qualité au fil des années. Il faut dire que l'on a ici affaire à un passionné de dessin : pour le 6e tome argentin de la série, l'artiste a peint à la main une couverture différente sur chacun des 5000 exemplaires parus ! Pour ce qui est de la version française, dont c'est là le 3e recueil, il faudra se contenter d'une reproduction de la couverture que Liniers avait réalisée au point de croix, la même pour tous. Si vous n'avez pas encore découvert cette série, ne ratez plus un tel chef d'œuvre !


© Liniers / La Pastèque

YANNICK LEJEUNE

MACANUDO, T.3
de Liniers, La Pastèque, 92 p. coul., 18 €

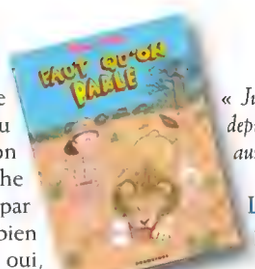
ZOO
Jouez et gagnez
PIKA EDITION
www.pika.fr
10 exemplaires de GTO Shonan 14Days volume 1
l'intégrale de GTO !**
GTO 01
en librairie le 7 septembre 2011
Rendez-vous sur le site de zoolemag.com.
*Voir modalités et règlement du jeu-concours sur le site de zoolemag.com
**(25 volumes)

CANDIDE ET TRASH

Hélène Bruller, co-auteur du « Guide du zizi sexuel » (un best-seller), suscite l'attente en pratiquant la rareté. Son nouvel album, « Faut qu'on parle », constitue donc un événement.

© Bruller / DRUGSTORE

– Et puis alors, vous : vous faites quoi, comme métier ?



Il s'agit tout d'abord de dissiper un malentendu qui n'a plus raison d'être, sinon une accroche communément employée par la presse qui raffole, c'est bien connu, des raccourcis : oui, Hélène Bruller est la compagne de l'épatant Zep. Mais la réduire à cela revient à insulter son talent et la singularité de son œuvre. Révélée par *Je veux le prince charmant* et *Love*, l'auteur récidive en 2011 avec *Faut qu'on parle*, un album composé de gags pleine planche plus percutants les uns que les autres qui confirme tout le bien que l'on pensait d'elle. Le premier annonce d'emblée la couleur : errant seul dans l'espace infini, un astronaute blasé suggère à sa compagne à l'autre bout du fil de choisir un moment plus judicieux pour se plaindre de la solitude… Réellement drôle, chaque gag croque ainsi des situations drôlement réelles à mi-chemin entre fantaisies et situations du quotidien, d'amoureux éconduit lors d'une demande en mariage en réprimandes cinglantes dissimulées sous des compliments, le sens de la formule rappelant alors les plus belles heures de la collaboration De Pins/Mazaurette sur *Péchés mignons*. « *C'est pas que tu ne représentes rien pour moi, c'est juste que ma vie sentimentale est un désert et tu es un cactus dessus* », ou « *Jusqu'à hier, tu me plaisais, mais depuis que je sais que je te plais aussi, le charme est rompu* »…

Les hommes en prennent pour leur grade, les femmes aussi. Leurs atermoiements, questionnements et tergiversations perpétuels mettent à rude épreuve des compagnons souvent couards ou falots. Féroce sans méchanceté, coquin sans vulgarité, l'univers de Bruller alterne sans crier gare conversations de couples confrontés à l'usure et scènes fantasmées de la vie animale (poule, chien, lapin, tout y passe gaiement). Celle qui fit ses études aux Arts Décoratifs de Paris avant d'entamer une carrière d'illustratrice au milieu des années 90, est désormais un auteur accompli, dont le dessin à la candeur apparente tranche avec le ton cash de répliques qui accouchent de gags d'une imparable efficacité. Qu'on se le dise, présenter Zep reviendra bientôt à préciser qu'il s'agit du compagnon d'Hélène Bruller, et non l'inverse. Ce ne sera que justice.

GERSENDE BOLLUT

FAUT QU'ON PARLE
de Hélène Bruller,
Drugstore, 64 p. coul., 13,90 €

L'avatar SOUL offert !
EN EXCLUSIVITÉ SUR
WWW.CHAPATIZ.COM
Le produit final peut varier.
EN RÉALITÉ... JE SUIS LA VRAIE STAR ! SISI...
PILONNAGE SPECIAL MAKA !
NOOON !! ; _ ;
3 MÈCHES BLANCHES... !
:)
:D
CRÉE TON AVATAR ET PUBLIE-LE SUR TON MUR FACEBOOK !
SOUL EATER
©AO/S • T • M • B • D2008
SUR
CHAPATIZ
Crée ton compte et entre ton code avantage
souleater

La culture du pire

« Le Japonais est stoïque face à la catastrophe », ont relevé les médias dans leur majorité lors des événements tragiques de février dernier. La crainte du grand cataclysme qui balaierait tout est en effet ancrée (et encrée) dans la culture japonaise.

GODZILLA A LE RÉVEIL GROGNON

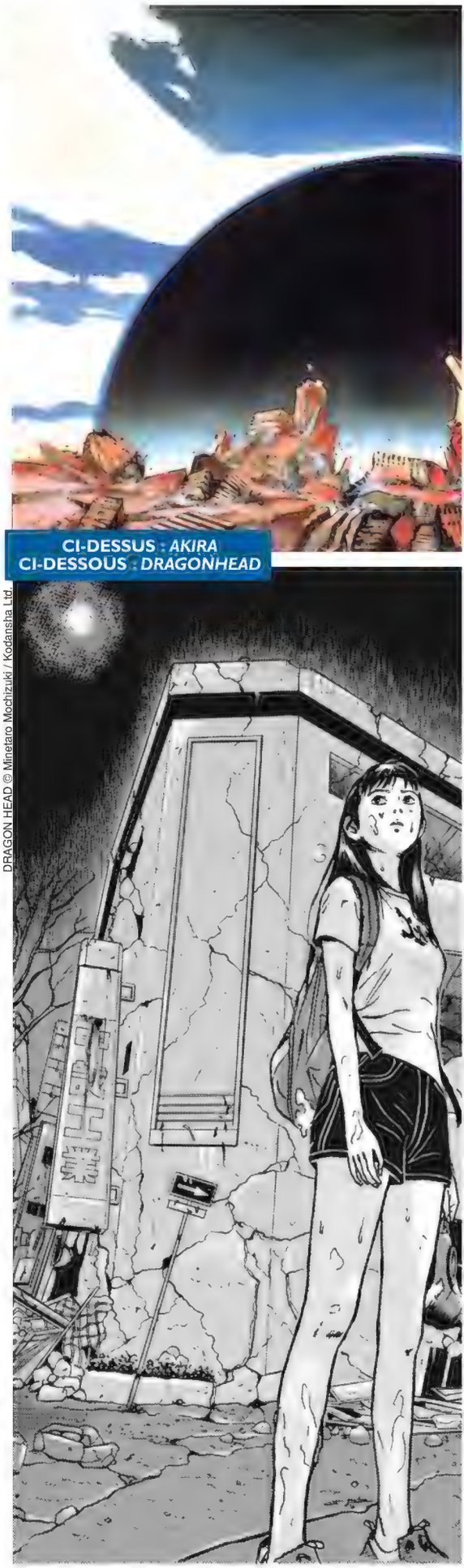
Le désastre de février 2011 au Japon est à la croisée des trois plus grandes peurs qui pèsent sur la société japonaise. Certaines sont très anciennes, puisque le Japon a toujours été au cœur d'une zone sismique – provoquant des tremblements de terre – et dépressionnaire – convoquant des typhons et autres catastrophes venues de la mer comme les tsunamis – ; d'autres sont beaucoup plus récentes, puisque le Japon a subi le feu nucléaire par deux fois en 1945. Ainsi, la société et la culture japonaises sont baignées de cette attente du pire qui peut venir de la terre, de la mer ou des hommes. Les mangas en sont la caisse de résonnance, de manière souterraine. À l'occasion de Japan Expo, *Zoo* vous propose de relire quelques mangas à travers cette optique catastrophiste qui est (ré)apparue au monde entier lors du tremblement de terre de février 2011, associé au tsunami qui a endommagé la centrale nucléaire de Fukushima.

On pourrait commencer à relier catastrophes et mangas dès l'origine : l'image dessinée japonaise la plus connue au monde est celle d'une vague qui déferle sur le Japon, la fameuse *Vague de Kanagawa* d'Hokusai, reconnu comme le premier *mangaka [auteur de manga, NDLR]* à travers les « images futiles » qu'il dessinait en dehors de son travail d'estampes et de peintures. Mais l'avènement du manga de masse tel qu'on le connaît se fait plutôt après guerre, alors commençons plutôt par le gros morceau : Godzilla. Il ne s'agit pas d'un monstre venu de l'espace comme les méchants géants contre lesquels se battent Goldorak et Bioman. Ce n'est pas non plus une originalité génétique développée sur une île du Pacifique comme King Kong. Godzilla, créé en 1954 par Tomoyuki Tanaka pour le cinéma, est la manifestation la plus frappante de ce que la menace nucléaire a pu laisser comme trace au Japon : il dormait tranquillement enfoui sous terre, et les bombes atomiques l'ont réveillé. Comme il a le réveil grognon, il se met à tout détruire – ce qui est une allégorie à peine voilée de la nature qui se venge de ce que lui font subir les hommes. La peur des radiations et de la destruction de masse provient bien sûr des bombes larguées sur Hiroshima et Nagasaki. Nul autre pays au monde n'a eu à subir le feu nucléaire au milieu d'une zone habitée comme ces deux villes du Japon : ce traumatisme est le creuset du monstre géant et irraisonné qui balaie tout sur son passage.

SAUVAGERIE POST-APOCALYPTIQUE

Conséquemment, les mangas post-apocalyptiques sont légion, du plus simpliste (*Ken le survivant*) au plus complexe (*Akira*), en passant par le plus vicieux et le plus stressant (*Dragonhead*), mais aussi par le plus touchant, *Gen d'Hiroshima* (Vertige Graphic). On peut mettre ce dernier à part car son contenu autobiographique (l'auteur a perdu toute sa famille dans la catastrophe) et son traitement réaliste (comment se reconstruire après le drame ?) le font presque sortir de la catégorie commerciale du manga pour aller chercher du côté du roman graphique (Art Spiegelman rappelle souvent son admiration pour Kenji Nakazawa). Mais de nombreux mangas *shônen* (pour garçons ados) et *seinen* (pour jeunes adultes) imaginent un monde touché par une catastrophe nucléaire qui laisse une poignée de survivants. L'anarchie peut alors être totale comme dans *Hokuto no Ken* (Kazé), où les arts martiaux deviennent l'unique espoir de résister à des dingues prêts à tout pour de la nourriture et de l'essence[1]. Dans *Akira* (Glénat), le monde s'est reconstruit après une gigantesque explosion mystérieuse ayant amené la Troisième Guerre mondiale, mais les séquelles sont nombreuses et certains individus ont développé des pouvoirs supranormaux : le manga se fait autant l'écho des craintes des radiations que des programmes scientifiques militaires. Entre *Ken* et *Akira*, mangas des années 1980, vient récemment prendre place *Dragonhead* (Pika) sur le thème classique des survivants qui ne savent pas dans quel monde ils vont devoir exister désormais : le couple de héros adolescents essaie de conserver un semblant de moralité, mais ils sont cernés par des groupes d'individus ayant complètement lâché prise (violence gratuite et libido en ébullition).

Ainsi, ce que l'on peut lire dans le manga en pensant aux conséquences des bombes de 1945, c'est la peur de la destruction de masse qui est ancrée profondément dans la culture japonaise. L'était-elle déjà avant cette date, puisque l'archipel a toujours été au croisement d'une zone de subduction et d'une zone dépressionnaire ? Il n'y a pas que le nucléaire qui fait peur aux Nippons. Beaucoup de mangas prennent place après « le grand tremblement de terre de Tokyo », dont la crainte ressemble à celle du *Big One* attendu par les Californiens, mais aux États-Unis elle a surtout donné lieu à de mauvais téléfilms, alors qu'une bonne liste de



CI-DESSUS : *AKIRA*
CI-DESSOUS : *DRAGONHEAD*

DRAGON HEAD © Minetaro Mochizuki / Kodansha Ltd.

DR

bons mangas anticipent ce funeste événement déjà ravivé par le drame de Kobe en 1995 : *Tokyo Magnitude 8* (Panini), *Spirit of the Sun* (Tonkam), *X* (Tonkam), etc. Le premier se contente de décrire avec réalisme les conséquences de la catastrophe et l'organisation des secours, mais le second est beaucoup plus politique : *Spirit of the Sun* imagine le Japon ravagé par un tremblement de terre et partagé entre les Chinois et les Américains ! Enfin, *X* est surtout connu car c'est une création des CLAMP de 1992, avec 22 personnages incarnant chacun une lame de tarot, qui avait été suspendue pendant quelque temps à la suite du tremblement de terre de Kobe. Outre la qualité graphique du manga, on peut lire dans cette anecdote l'importance sociale de la bande dessinée au Japon : quelle BD serait suspendue en France après une inondation ou une tempête ? La très grande diffusion du manga et son rythme hebdomadaire ou mensuel en font un média au cœur de la société et des débats de société.

LA RÉALITÉ MET UNE CLAQUE À LA FICTION

Ce que le manga nous montre, et nous pourrions prolonger encore l'analyse avec des dizaines d'autres titres, c'est que les Japonais, pour toutes les raisons que nous venons d'évoquer[2], voient leur archipel comme à la merci d'une désolation imminente, venue de la terre, de la mer ou du ciel. Ils se représentent leur société dans une récurrente reconstruction : tôt ou tard tout sera détruit et il faudra tout reconstruire, comme en 1945, 1995, 2011, etc. La position de pivot culturel du manga fait d'ailleurs qu'en février 2011, de nombreux auteurs de mangas se sont interrogés sur leur activité. Jirô Taniguchi (*Quartier lointain*, *Le Sommet des dieux*) a songé à arrêter de dessiner, car la fiction (le manga) ne sera jamais plus forte que la réalité ; Takehiko Inoué (*Slam Dunk*, *Vagabond*), au contraire, incite tous ses collègues à ne pas arrêter de dessiner et à vendre les planches pour réunir des fonds de soutien aux victimes. Inoué s'attache à peindre des visages, ces visages de la résignation qui ont tant étonné l'Occident en février 2011, alors qu'ils se tournaient instinctivement vers des lendemains meilleurs. Car on peut affronter même Godzilla.

BORIS JEANNE

[1] Dans ce genre post-apocalyptique radical, lire plutôt *Mother Sarah* d'Otomo (Delcourt) pour gagner en finesse.

[2] On pourrait encore y ajouter une religion tournée vers l'acceptation des forces de la nature (ce qu'illustre fréquemment Miyazaki) et une philosophie renforçant l'acceptation de l'ordre social (à l'exemple caricatural du *bushido* des samouraïs, omniprésent dans les mangas *gekiga*).

zoom

Un an sans Internet - Journal d'une expérience, de Ced

Seriez-vous capable de vous passer d'Internet pendant un an ? Ced, auteur et héros de cette BD, a imaginé ce que pourrait être cette gageure. Un institut de recherche décide d'étudier le cas Ced, authentique geek, en le rémunérant pour voir comment il s'en sortirait une année durant sans son ordinateur (confisqué) et sa connexion (coupée). Brutal sevrage numérique. Un long chemin de croix pour Ced, qui doit affronter le manque (aux blogs, à Facebook, etc.) et réapprendre l'extérieur (*« dehors n'est qu'un espace de transition entre deux dedans »*, réalise-t-il en s'efforçant de sortir de son appartement), les soirées entre amis, la Poste et ses files d'attente... Plutôt drôle, parsemé d'autodérision et de réflexions quasi existentielles, cet album aurait mérité cependant d'être un poil plus profond. Sans doute la rédemption des geeks que nous sommes nécessite-t-elle plus d'un an sans Internet. (Album disponible également sur l'appli Makaka, 2,99 euros.)
Makaka, 145 p. couleurs, 14,90 €

OLIVIER PISELLA

The Phantom, de Goodall et Mitton

Mitton est bien connu de nos lecteurs pour ses multiples travaux chez Lug, Glénat ou Soleil. Bizarrement, il avait publié plus de 200 pages totalement inédites par chez nous. Il s'agissait de la reprise des aventures du célèbre Fantôme du Bengale, justicier-redresseur de torts imaginé en 1936 par Lee Falk *[personnage qui a inspiré Supermurgeman, NDLR]*. Basé en Afrique, The Phantom protège son anonymat par un loup, et il se déplace en survêtement violet à cheval dans la jungle, accompagné d'un chien fidèle (mais il porte aussi un classique et utile revolver à la ceinture !). Il s'agit donc d'une sorte de synthèse entre Batman et Tarzan ! La petite association Images'Innées se propose de rééditer cette saga en quatre volumes cartonnés à dos toilés. Il sera très difficile de trouver ces livres en librairie, pour en savoir plus, allez sur www.saintrapt.com/imaginer
Images'Innées, 15 €

JEAN-PHILIPPE RENOUX

Tokyo Story – des histoires japonaises, collectif

Les 5e et 6e albums de la collection « Story » des éditions Fugues en Bulles viennent de paraître (après notamment *Solex Story*, *Surf Story* ou *Monster Story*). Attardons-nous sur celui consacré au Japon, le cinquième de la série, car ce numéro de *Zoo* s'y prête bien. Au travers de six petites histoires aux thèmes variés, nous explorons diverses facettes du Japon : *mechas, geishas, no life, salary men*... Des instantanés savoureux, servis par une jolie palette de styles graphiques.
Fugues en Bulles, 52 p. couleurs, 10 €

RAINER SCHNITZEL

SATANIE, ou la colère de Dieu

Depuis le remarquable « Jolies Ténèbres », le tandem Kerascoët a pris le parti de questionner notre inconscient et de bousculer un neuvième art parfois en proie à un certain embourgeoisement. Après « Beauté » avec Hubert, c'est « Voyage en Satanie » avec Vehlmann qui hantera bientôt la mémoire des lecteurs…

© Vehlmann, Kerascoët - Dargaud 2011

DR

LE DUO KERASCOËT

Voyage en Satanie est un diptyque qui s'annonce comme une sorte de relecture du mythe d'Orphée. Il y est question d'un groupe de spéléologues amateurs partis à la recherche d'un apprenti ethnologue porté disparu deux mois auparavant dans les entrailles d'une grotte. Le jeune homme croyait pouvoir y trouver des indices attestant de l'existence des « Sataniens ». Selon sa théorie, ces créatures cornues seraient les descendants des Néanderthaliens. Cette race qui cohabita avec Cro-Magnon ne se serait donc pas éteinte, mais aurait choisi de vivre sous terre en marge de l'humanité. Les quelques incursions de ces créatures à la surface de la terre seraient à l'origine des croyances que l'on connaît sur les enfers et leurs populations.

Par manque d'expérience, la troupe se retrouve rapidement coincée dans les galeries souterraines. Comme il leur est impossible de rebrousser chemin, l'équipée n'a d'autre alternative que de poursuivre sa descente dans cet intestin minéral. Dès lors, Charlotte, la sœur de Constantin, assiste impuissante à l'éclatement de l'expédition qui cède peu à peu à la colère, la peur, le désespoir et la folie. Tout porte à croire que cet univers tellurique porte en lui une malice qui déteint sur ces aventuriers : comme s'il s'agissait, en effet, de l'antichambre des enfers.

Par-delà sa proximité avec l'histoire d'Orphée, l'album est construit sur le même mode narratif que celui de *Aguirre, la colère de Dieu* de Werner Herzog ou de *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola. Il y est question à chaque fois de méandres labyrinthiques qui sont en réalité une allégorie des enfers. Et dans tous ces cas, c'est face à leur démon intérieur – leur propre minotaure – que les protagonistes doivent se confronter.
Comme à son habitude, le duo Kerascoët parvient à faire cohabiter un dessin naïf avec une histoire inquiétante. Par cette alchimie, un sentiment diffus et dérangeant à souhait continue de hanter le lecteur, après même que la dernière page est tournée. Il faut saluer aussi la subtilité de l'écriture de Fabien Vehlmann qui parvient, en dépit de sa simplicité, à soulever beaucoup de pistes de réflexion.

Dans le précédent numéro de *Zoo*, Guy Delcourt nous confiait qu'il ne décelait actuellement aucun courant susceptible de succéder à « la génération Trondheim ». En prenant pour parti d'explorer les méandres de notre inconscient, Kerascoët, Vehlmann et d'autres (comme Simon Hureau ou Patrick Mallet) ouvrent une voie que la bande dessinée n'avait fait qu'effleurer jusque-là. Est-ce là le signe d'une nouvelle tendance ?
Quoiqu'il en soit, la profondeur de leur démarche qui se situe au seuil du fantastique met en évidence les limites du récit « réaliste » tant à la mode au cours de la dernière décennie.

KAMIL PLEJWALTZSKY

VOYAGE EN SATANIE, T.1
de Fabien Vehlmann et Kerascoët, Dargaud, 54 p. couleurs, 13,95 €

par Shinobu Ohtaka
l'auteur de Sumomomo,momomo

MAGI © 2009 Shinobu OHTAKA/Shogakukan Inc.

Une aventure épique au cœur des 1001 nuits

Nouveauté Manga

MAGI
The labyrinth of magic

Couvertures provisoires

Tomes 1&2
déjà disponibles

Aladin est un jeune garçon étrange qui ne se sépare jamais de sa flûte abritant un monstre à la force surpuissante. Accompagné d'Ali Baba, il part explorer de mystérieux labyrinthes remplis de pièges mortels !
Suivez-les dans des aventures fantastiques au royaume des mille et une nuits !

KUROKAWA
www.kurokawa.fr

Les Longues Traversées, de Cailleaux & Giraudeau

À la Rochelle (ville natale de Giraudeau, qui signait là son ultime récit) comme au fin fond de l'Angola, deux garçons s'amourachent de femmes plus âgées qu'eux. Au fil des années et des rencontres, les hommes se lient d'amitié sur un port de Lisbonne, l'un entreprenant des recherches sur une aventurière disparue, en vue d'un roman, l'autre livrant les souvenirs d'une fiancée attendue en vain. Les fantômes de ces dames hantent ce joli album pensé comme l'instantané d'âmes qui se croisent avant de voguer vers d'autres aventures… Sur fond d'amitié et de mélancolie, les auteurs sondent l'âme humaine avec une belle acuité.

Dupuis, 80 p. couleurs, 15,95 €

GERSENDE BOLLUT

Traboule - Dream Travel Agency, de Pochep

Les non-informés penseront à un bouquin d'architecture, la traboule étant, à Lyon, un passage à travers des cours d'immeubles. Les bien-informés savent déjà qu'il s'agit d'un projet du blogueur Pochep, développé spécialement pour le site Internet du festival Lyon BD. Et sa traboule à lui est un passage bien plus inquiétant, vers tout ce à quoi on a renoncé dans le passé en continuant de le désirer intimement… Le style irrévérencieux de Pochep mélange avec habilité, dans un graphisme dépouillé et grotesque, les nains aux gros attributs et les dialogues réalistes de politiciens américains en pleine campagne électorale… Sans oublier la rencontre fortuite d'une dizaine de femmes qui viennent de quitter leur mari, ou encore les fantasmes cochons d'un adolescent boutonneux. Imaginez du Lynch qu'on pourrait lire et, surtout, comprendre, et vous ne serez pas loin du compte.

Vraoum, 98 p. bichromie, 12 €

CAMILLA PATRUNO

Ace-Face, Le Mod aux bras de Métal, de Mike Dawson

Après *Freddie et moi*, roman graphique racontant sa vie rythmée par le groupe Queen, Dawson s'attaque aux super-héros dans ce livre double (recto-verso) comprenant les histoires d'Ace-Face et les Aventures de Jack et Max. Sous forme de caricature humoristique, il raconte les histoires de Colin Turney, né manchot et greffé bébé par son oncle de puissants bras de fer, et des frères Jack et Max, enfants super-héros dont les bêtises virent systématiquement au drame. Sympa et drôle, une aimable picorette pour les fans de comics.

Çà et Là, 144 p. n&b, 13 €

HÉLÈNE BENEY

Rédécouverte

CLOPINETTES plus ultra

« Clopinettes », édité en 1974, rassemble les planches publiées dans « Pilote » au début des années 1970, scénarisées par Marcel Gotlib et dessinées par Nikita Mandryka. Introuvable depuis quelques années, en voici une nouvelle édition, augmentée de 32 pages inédites.

Y'EN AVOIR AUCUN RAPPORT!... BRAS CE MISSIONNAIRE Y'EN A ÊTRE NETTEMENT MEILLEUR!
Y'EN A INCONTESTABLEMENT!
MOUTARDE DE TOURTOING
COMME MOI TOUJOURS DIRE : DOMMAGE MISSIONNAIRE Y'EN AVOIR QUE DEUX BRAS!
CERTES! BRAS Y'EN A ÊTRE MORCEAU DE CHOIX DANS MISSIONNAIRE!
SUCK
SURTOUT QUE CHEF CUISTOT N'GALAQUÉ Y'EN A FAIRE MIJOTER AVEC HERBES DE PROVENCE...
AH! MOI Y'EN A DIRE AUSSI GOÛT INDÉFINISSABLE Y'EN A ÊTRE CIBOULETTE ET ROMARIN.
?
PRTZ N'G
SPROTCH
MIAM! MIAM! EN TOUT CAS, BRAS MISSIONNAIRE Y'EN A ÊTRE "LE PIED"....
N'G!
SI MOI Y'EN A POUVOIR M'EXPRIMER AINSI.
MORALITÉ: ANTHROPOPHAGES Y'EN A DISCUTER LE GOÛT DE BRAS.
© Gotlib, Mandryka - Dargaud - 2011

Initialement paru en 1974, *Clopinettes* a connu plusieurs rééditions. La dernière, qui date de 1996, était épuisée depuis quelques années. La question d'un retirage se posait donc… car Dargaud ne pouvait pas éternellement conserver indisponible un titre portant la double signature de Marcel Gotlib et de Nikita Mandryka ! Légendes vivantes de la bande dessinée, créateurs de *Fluide Glacial* (pour Gotlib) et de *L'Écho des Savane* (pour Mandryka), ils ont tous deux contribué au passage de la bande dessinée à l'âge adulte dans les années 1970, Mandryka en s'inspirant du surréalisme et de la psychanalyse, Gotlib en révolutionnant l'humour et en faisant exploser tous les tabous.

Composé de *« rébus au pied de la lettre »*, c'est-à-dire de vignettes-énigmes représentant une expression populaire ou un calembour s'en inspirant, de quelques planches de gags absurdes, l'album *Clopinettes* brille surtout par ses fables-express. Voici comment Gotlib définissait cet exercice dans *Ma Vie-en-vrac*[1] : *« La fable-express est une sorte de jeu pataphysique qui consiste à trouver un calembour, de préférence le plus tordu possible. Puis d'inventer une histoire à l'envers qui permet d'introduire la moralité-calembour. En faisant son possible pour que ce dernier ne soit pas deviné avant la fin »*. Et d'ajouter *« Je m'amusais beaucoup à écrire les scénarios des* Clopinettes *pour Mandryka. Il n'y avait vraiment que son graphisme pour rendre ce côté à la limite du vaseux des historiettes ou des fables-express »*.

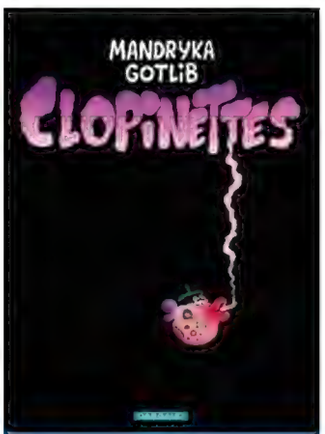
La réédition 2011 n'est pas un simple retirage, c'est une édition augmentée de 32 pages inédites, qui s'ajoutent aux 64 pages de l'édition d'origine. Parmi ces inédits, la moitié sont des pages de *Pilote* qui avaient été écartées de l'édition originale, par manque de place ou parce qu'elles étaient liées à l'actualité de l'époque, et donc potentiellement difficiles à comprendre hors de ce contexte. Le lecteur du XXIe siècle saura t-il apprécier une rencontre entre Léon Zitrone et Tino Rossi, ou plus surprenant encore, une parodie de « Yao, *le nouveau feuilleton qui passe sur la seconde chaine* » ? Peut-être pas. En revanche, quel bonheur que des planches connues des seuls collectionneurs de *Pilote*, comme *Le Pauvre Auguste* ou *La Jument interdite* aient été retrouvées !

L'autre moitié des inédits, et là c'est encore plus inattendu, est formé de planches jamais parues et pour cause : des nouveautés ! Gotlib a quitté sa retraite, Mandryka a mis en pause *La Vérité ultime* de son Concombre masqué, pour quelques fabuleuses fabulettes dont un Ali Baba qui vous laissera de même.

Une réédition augmentée de fonds de tiroirs et de nouveautés ? Rhââ l'ovni !

JÉRÔME BRIOT

[1] *Ma Vie-en-vrac*, de Gotlib et Gilles Verlant, passionnant livre d'entretiens paru en 2006 aux éditions Flammarion.



CLOPINETTES
INTÉGRALE

de Nikita Mandryka et Marcel Gotlib, Dargaud, 96 p. couleurs, 19,95 €

PSYREN © 2007 by Toshiaki Iwashiro/SHUEISHA Inc.

zoom

Motel Art Improvement Service, de Jason Little

Bee, 18 ans, a soif d'aventure et de liberté. Elle a mis assez d'argent de côté pour entreprendre la traversée du pays en vélo. Mais les routes américaines (comme les routiers) sont un peu plus sournoises que prévues. Son vélo écrasé, la voilà échouée dans un motel où l'homme de ménage s'est donné pour mission de rehausser le niveau des peintures accrochées dans les chambres… Très surprenant, ce roman graphique mélange sexe, drogue, art et aventure, sur un tempo soutenu et jamais décousu. Une belle découverte.
Akiléos, 208 p. couleurs, 19 €
HÉLÈNE BENEY

Luv Stories, des frères Guedin

Attention, ce livre n'est pas à mettre entre toutes les mains. Les frères Guedin sont en effet réputés pour manier la pornographie et la scatologie avec, comment dire… gourmandise. Ces histoires courtes n'échappent pas à la règle et l'amour que vous y trouverez possède un romantisme assez particulier qui oscille entre le grotesque et le sordide. Une BD des frères Guedin, c'est forcément dérangeant, choquant ou obscène, mais c'est aussi très drôle tellement le bouchon est poussé loin. C'est en tout cas ce qu'on peut appeler « une expérience de lecture ».
Même pas mal, 64 p. n&b, 11,70 €
THIERRY LEMAIRE

Fête des morts, de Cinna et Piatzszek

Serge est un policier détaché au Cambodge pour y traquer les pédophiles occidentaux. Tuyauté par son collègue local, il va enquêter dans une ville côtière discrète et un peu bizarre. On y trouve notamment un orphelinat – qui se vide rapidement –, des tractations immobilières troublantes, des parties fines, et tout un tas de personnages à l'honnêteté douteuse, à commencer par le gouverneur local. Serge va enquêter, s'égarer, tenter de se retrouver, car il a également un vécu personnel difficile. Serge est un mélange de Corto Maltese et de Philip Marlowe. Bientôt, c'est la fête des morts. Il y en aura. Un album coup de poing qui prend aux tripes, servi par un dessin en noir et blanc simple mais sensible et efficace, que n'aurait pas renié Hugo Pratt.
Futuropolis, 104 p. n&b, 19 €
EGON DRAGON

Le diable aux trousses

Sorti en mars 2009, le premier tome de l'« Héritage du Diable », « Rennes-Le-Château », révélait une passionnante intrigue et l'émergence d'un nouveau talent avec la découverte du jeune dessinateur Paul Gastine. Deux ans plus tard, voilà enfin la suite tant attendue…

© Félix et Gastine / BAMBOO / GRAND ANGLE

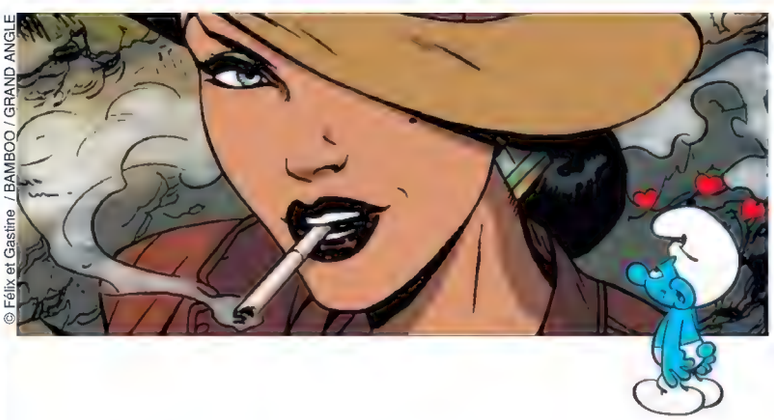
Fin des années 30 à Paris, un jeune peintre nommé Constant se consume d'amour pour Juliette, une femme qu'il n'a aimée qu'une nuit et qui a disparu au matin. Quatre ans plus tard, il la reconnaît dans un tableau de Nicolas Poussin, daté du… XVII[e] siècle ! L'œuvre, *Les Bergers d'Arcadie*, convoitée par un certain Saunière et une bande de Nazis dirigée par Emma Calvé, recèle un secret : il cacherait des informations prouvant l'existence d'un pouvoir inimaginable, pouvoir hérité du diable lui-même, dont Poussin aurait caché le secret dans son tableau. Un héritage fondamental et fabuleux : l'Immortalité…

Motivé, non pas par ce pouvoir absolu, mais par l'espoir fou de retrouver la femme qu'il aime, Constant s'engage alors dans une quête qui relève autant d'*Indiana Jones* que du *Da Vinci Code* et de la Chouette d'Or !

À la fin du premier tome, un jeu de manipulations complexe nous laissait en plein suspense dans le jardin du mythique Abbé Saunières à Rennes-le-Château. C'est blessé mais vivant qu'on retrouve Constant, aidé de Diane, la voleuse aux motivations nébuleuses, et Maurice, son meilleur ami, écrivain richissime en quête d'indices les menant sur les traces de la communauté de la Rose-Croix, et par ricochet aux archives du Mont Saint-Michel.

Inutile d'essayer de résumer l'intrigue globale car, du Musée du Louvre au tombeau où les portes de l'Enfer ont été ouvertes, de légendaires sociétés secrètes au Vatican, des vrais méchants aux faux gentils, le canevas de cette série est si finement tissé que les implications sont trop nombreuses pour être condensées ! Dessin précis et scénario habile dans lequel on ne se perd pourtant jamais : voilà un deuxième volume qui confirme l'intérêt suscité par le premier opus.
D'ailleurs, à l'occasion de la sortie de cette nouveauté, le tome un se voit offrir un nouveau dessin de couverture (et sera dans la foulée réimprimé avec cette nouvelle couverture). Ce premier cycle de trois tomes – dont la fin est prévue pour octobre 2012 – laisse facilement imaginer la naissance d'autres triptyques ou spin-off…

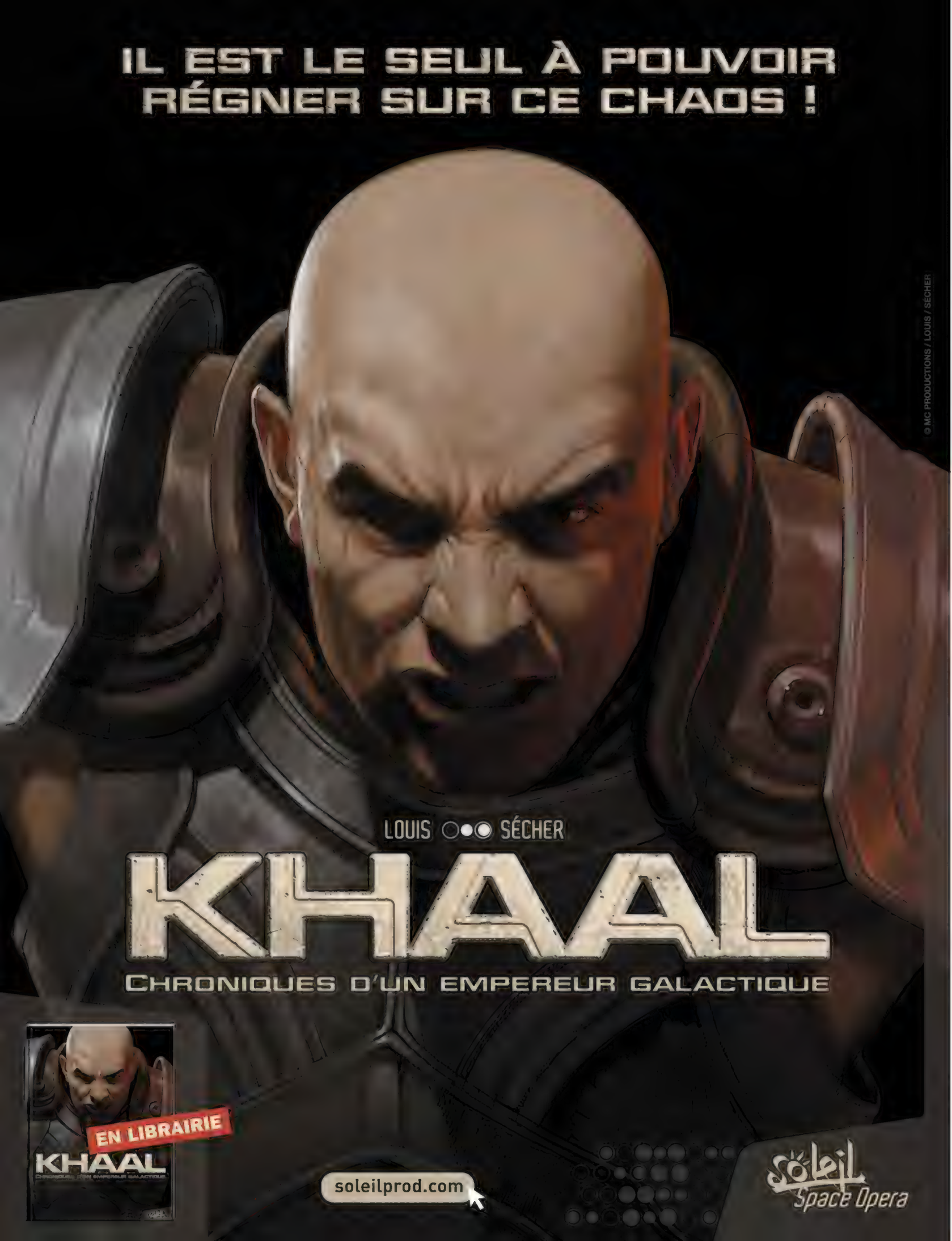
HÉLÈNE BENEY



© Félix et Gastine / BAMBOO / GRAND ANGLE

L'HÉRITAGE DU DIABLE T.2
LE SECRET DU MONT SAINT-MICHEL
de Félix et Gastine, Bamboo, coll. Grand Angle, 48 p. couleurs, 13,50 €

IL EST LE SEUL À POUVOIR RÉGNER SUR CE CHAOS !



© MC PRODUCTIONS / LOUIS / SÉCHER

LOUIS ○●◉ SÉCHER

KHAAL

CHRONIQUES D'UN EMPEREUR GALACTIQUE

soleilprod.com

Soleil Space Opera

zoom

La Question de Dieu, de Pat Parna et Lætitia Coryn

Tout arrive, même la retraite pour… Dieu ! Pourtant, Celui qui nous a créé à son image (et réciproquement) balise un max : il faut dire que son ado de fils, Jésus (2000 ans, soit en plein crise de *« Vous ne pouvez pas comprendre, BLAM ! »*) ne fait pas le poids, et ils sont nombreux au Conseil d'Administration à vouloir sa place – Abraham, Mahomet, Bouddha, Krishna…. Truculent et truffé de jeux de mots et références « bibliques », ce one-shot s'amuse de tous les codes religieux, et nous avec. En bonus, on découvre la jeune dessinatrice Lætitia Coryn, un talent à suivre. Divin !

12bis, 48 p. couleurs, 10,50 €

HÉLÈNE BENEY

Le Baiser de l'orchidée, T.1, Apadana, de O'Griafa et Charrier

Dans les années 50, en Floride, la mystérieuse cambrioleuse Shadow dérobe un objet ancien au magnat de la presse Cyrus Ceram. La même nuit, son fils disparaît, et deux de ses playmates sont assassinées. Quel lien y a t-il entre tout ces événements ? Un album captivant pour ceux qui aiment les ambiance rétro et glamour des polar 50's, dans le style de *L.A. Confidential*, ou *Le Dahlia noir*. Une intrigue complexe qui se base sur plusieurs lignes (un serial killer, un vol, un kidnapping) et une belle galerie de personnages (femmes fatales, policiers, détective privé, riche famille...). Au final, un polar au récit efficace, dosant suspense et action à parts égales.

Emmanuel Proust, 56 p. coul., 14,90 €

WAYNE

90 autres livres cultes à l'usage des personnes pressées, de Henrik Lange

Comment résumer avec humour, ou à propos, un livre de plusieurs centaines de pages, que tout le monde a lu ou presque, et qui vous a transporté des jours durant ? Ainsi, comment résumer en trois cases, et avec un gag, *Dune*, *Guerre et Paix*, *Le Deuxième Sexe* ou encore *Madame Bovary* ? Eh bien c'est le challenge que Lange s'évertue toujours de résoudre avec cette suite de *90 livres cultes à l'usage des personnes pressées*. Et inutile de vous dire qu'il a réussi. On s'engouffre dans son guide comme à la lecture d'une série de comic strips. Si un gag ne fonctionne pas, le suivant le rattrape, et celui d'après déclenche à coup sûr le sourire.

Ça et Là, 194 p. n&b, 9 €

CHRISTIAN MARMONNIER

Yes, she can

Avec « Les Enfants de Jessica » dessiné par Laurent Hirn et « Car l'enfer est ici » par David Nouhaud, Luc Brunschwig démarre deux suites parallèles au « Pouvoir des innocents ». La série s'étoffe un peu plus à coup d'intrigues croisées dont le scénariste a le secret.

MAIS JE NE VEUX PAS VOUS...
NAN, NAN ! C'EST COOL ! NO SOUCI.
... DANS UNE DEMI-HEURE À PEINE, NOTRE « SUPER-SECRÉTAIRE » AUX AFFAIRES SOCIALES JESSICA RUPPERT VA PÉNÉTRER DANS L'HÉMICYCLE DU CONGRÈS DES ÉTATS-UNIS...
ET PRONONCER UN DISCOURS QUE CERTAINS QUALIFIENT DÉJÀ D'HISTORIQUE !!!
ON ANNONCE PAS MOINS DE 200 PROJETS DE RÉFORME À TOUS LES NIVEAUX : HABITAT, ÉDUCATION, TRAVAIL, COUVERTURE SOCIALE...

© Brunschwig et Hirn / FUTUROPOLIS

La course à la mairie de New York entre Gédéon Sikk, sortant républicain, et Jessica Ruppert, son outsider démocrate. L'affrontement de deux visions opposées pour l'avenir de Big Apple. Dans une ville terrorisée par des bandes de voyous incontrôlables et d'une violence inouïe, l'enjeu est de taille. D'un côté, le promoteur d'une politique musclée d'éradication de cette jeunesse dévoyée. De l'autre, une pédopsychiatre qui prône l'écoute de ces délinquants présentés comme irrécupérables, une méthode qu'elle a expérimentée pendant une vingtaine d'années dans l'établissement pour mineurs qu'elle dirigeait. Sur fond de réflexion sur l'autodéfense, sur le choix entre la répression et l'assistance, voilà la trame des cinq tomes du *Pouvoir des innocents*. Avec l'idée qu'il faut se salir les mains pour arriver à ses fins. Un point de vue qui paraît naturel pour Gédéon Sikk mais beaucoup plus étonnant de la part des partisans de la pacifique Jessica.

© Brunschwig et Hirn / FUTUROPOLIS

Dix ans après l'élection de Ruppert et le triomphe de la manière douce, les lecteurs retrouvent la championne des laissés pour compte dans *Les Enfants de Jessica*. Le maire de New York est désormais membre du gouvernement en tant que secrétaire d'État aux affaires sociales. Mais son ambition est toujours la même : lutter contre la pauvreté et l'exclusion, et agir ainsi sur la criminalité. Elle s'apprête d'ailleurs à détailler devant le Congrès américain un train de 200 réformes qui feront date dans l'histoire des États-Unis. Mais l'opposition ne l'entend pas de cette oreille et dénonce les nouvelles orientations politiques que la secrétaire d'État propose au pays. Parallèlement, *Car l'enfer est ici* revient presque dix ans en arrière, six mois après l'arrivée de Jessica à la tête de New York. Joshua Logan est en cavale. L'ennemi public numéro 1 est accusé (à tort) du meurtre collectif des 508 anciens pensionnaires de la « maison de redressement » de Jessica. L'exmarine fait le pari de se livrer à la police pour pouvoir démontrer son innocence.

Comme à sa bonne habitude, Luc Brunschwig entrecroise les intrigues, distille les informations au compte-goutte, crée des passerelles, use du flashback, imbrique les destins. Les tomes 1 de ces deux nouvelles séries, impeccablement mis en images par Laurent Hirn et David Nouhaud, présentent les premiers morceaux du puzzle. Inutile d'espérer comprendre où veut vraiment nous embarquer Brunschwig avec ces deux introductions (dont l'une – 34 planches pour *Les Enfants de Jessica* – est quand même très courte). Et heureusement encore. Où serait le plaisir sinon ?

THIERRY LEMAIRE

⇨ **Les Enfants de Jessica, T.1**
de Luc Brunschwig et Laurent Hirn, Futuropolis, 40 p. coul., 11 €

⇨ **Car l'enfer est ici, T.1**
de Luc Brunschwig et David Nouhaud, Futuropolis, 56 p. coul., 13 €

© Bourgeron et Ricard / DUPUIS

La bataille de Stalingrad est un des tournants de la Seconde Guerre mondiale. Franck Bourgeron et Sylvain Ricard y plongent le lecteur caméra au poing avec « Stalingrad Khronika », un diptyque à couvert dans une ville défigurée.

Avant Sarajevo 1992 il y eut Beyrouth 1975, Berlin 1945 et Stalingrad 1942. Des millésimes de bruit et de fureur qui alimentèrent la mythologie des combats urbains. Bâtiments éventrés, snipers sans états d'âme, pâtés de maison pris et repris, morts en pagaille, angoisse à chaque coin de rue. L'ancienne Tsaritsyne, aujourd'hui Volgograd, eut son lot de dévastation et de destins incroyables. Après sept mois d'engagements acharnés, la « ville de Staline » en sortit ravagée mais glorieuse : l'héroïsme soviétique avait bloqué la route du pétrole aux Nazis.

C'est dans ce décor fantomatique que les acteurs du « drame dans le drame » font leur entrée. Trois hommes projetés dans l'enfer, sur ordre de Moscou. Presque sans armes. Ce ne sont d'ailleurs même pas des militaires. L'un est commissaire du peuple, les deux autres réalisateurs cinématographiques. Leur mission : filmer et sublimer les combats épiques de l'armée rouge pour édifier les masses, de l'Oural au fin fond de la Sibérie. Staline en personne compte sur cette production. Dès les lendemains de la Révolution d'Octobre, le 7e art fait en effet partie intégrante de la grammaire de propagande de l'URSS.

Considérant l'enjeu immense de la bataille qui a lieu sur les rives de la Volga, la pression est colossale sur les épaules de la petite équipe de tournage. C'est bien le peloton d'exécution qui leur est promis si le film ne voit pas le jour.

Évoluer caméra au poing, sous la mitraille, derrière les fantassins, est déjà une expérience que l'on ne souhaiterait à personne. Mais comme si cela ne suffisait pas, le commissaire doit gérer les relations conflictuelles entre le réalisateur en chef et son assistant. Yaroslav Vychinski, neveu du tristement célèbre procureur des procès de Moscou, et Simon, dont l'identité est couverte par un pseudonyme, sont deux cinéastes qui ont un grave contentieux à régler. Hasard malheureux ou manœuvre du Kremlin, les voilà côte à côte dans les rues de Stalingrad. Alors que le petit groupe devrait faire corps, la tension monte. Le tournage du précieux film est bien mal engagé.

Portée par le superbe dessin expressionniste de Sylvain Ricard (mention spéciale pour les décors et les textures d'arrière-plan), la narration de Franck Bourgeron propose une reconstitution très convaincante. Le ton, les situations, les motivations des personnages et les dialogues sont justes et précis. Ici, pas de parodie, mais en quelque sorte un huis clos à ciel ouvert, où les membres du groupe se jaugent et se tournent autour sous le feu de l'ennemi. Le cadre est posé, les enjeux sont définis, le suspense qui boucle la fin du premier tome n'en est que plus haletant.

THIERRY LEMAIRE

STALINGRAD KHRONIKA, T. I
de Franck Bourgeron et Sylvain Ricard, Dupuis, 60 p. coul., 13,95 €

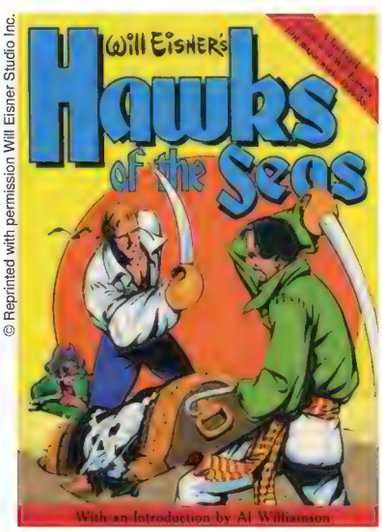
Des forbans sur les rives de la Charente

Cornes de bouc ! Le musée de la bande dessinée d'Angoulême accueille pour l'été une exposition consacrée aux pirates, un genre particulièrement prisé dans le 9e art. Un panorama qui possède le charme fascinant de la flibuste.

Finalement, on sait bien peu de choses sur les pirates des Caraïbes. La rareté des sources fait que l'image de ces brigands des mers a été forgée plusieurs décennies après leur disparition. À travers le roman d'abord, dominé par la figure de Robert Louis Stevenson (*L'Île au trésor*, *Le Maître de Ballantrae*). À travers l'illustration ensuite, avec les deux grands spécialistes du genre que sont les Américains Howard Pyle et N.C. Wyeth. Le stéréotype était né, repris et popularisé des années plus tard par le cinéma, avec le flamboyant Errol Flynn comme figure de proue.

© Thierry Lemaire

La bande dessinée s'inscrit dans cette chronologie en s'inspirant des codes créés avant elle. Ainsi, à partir des années 30 apparaissent les premières séries, qui suivent largement l'orthodoxie cinématographique. C'est l'objet du premier espace de l'exposition, évoquant l'intérieur d'un navire, consacré aux classiques de la BD de pirates. Passé le canon qui surveille l'entrée, la série *Hawks of the Seas*, dessinée en 1938 par un certain Willis Rensie, alias Will Eisner, accueille le visiteur. Une œuvre de jeunesse qui lance véritablement le genre pour le 9e art. Au détours des sabords et des tonneaux de rhum, on découvre ensuite une superbe planche de *Capitaine Cormoran* du regretté Paul Gillon, l'incontournable *Rackham le Rouge*, l'emblématique *Barbe-Rouge* de Charlier et Hubinon qui démarre en 1959 dans le n°1 de *Pilote* (avec en vis-à-vis sa transposition humoristique dans *Astérix*), pour ne citer que ceux-là.



© Reprinted with permission Will Eisner Studio Inc.

Plus tard, avec Christophe Blain, Lewis Trondheim, Fabien Vehlmann, David B. ou Emmanuel Guibert, toute la jeune garde de la BD francophone s'est mesurée au pavillon noir. La dernière partie de l'exposition leur rend honneur. De manière moins académique que leurs aînés, ils ont tordu les codes pour se les approprier et livrer leur version du traditionnel récit de flibuste. Rafraîchissant, tout en restant dans une certaine continuité.

Et puis, il ne faudrait pas oublier les moussaillons, car à l'instar du western, les aventures de pirates tiennent les jeunes lecteurs en haleine. La bande dessinée contribue à cet attrait en jouant souvent sur le registre de l'humour. La série *Pepito* de l'Italien Luciano Bottaro, *Vieux Nick* de Remacle, et le trop méconnu *Wafwaf et capitaine Miaou* de B-gnet en sont des exemples. La partie centrale de l'exposition, conçue comme une île déserte, s'amuse à les détailler et présente également l'autre versant de la production pour la jeunesse que sont les adaptations littéraires, où les titres de Stevenson sont en bonne place.

L'exposition ne prétend pas être exhaustive sur le sujet (il eut fallu deux fois plus de surface) mais décrit l'évolution des histoires de pirates en BD et montre que le genre fait encore recette. La fascination pour les flibustiers n'a pas fini de nourrir l'imaginaire collectif.

THIERRY LEMAIRE

© la Cité - Camille Moulin-Dupré

L'ÎLE AUX PIRATES

Musée de la bande dessinée d'Angoulême, jusqu'au 2 octobre 2011

zoom

Une galerie BD s'ouvre à Marseille

DR

La Gallery, déjà présente à Montréal et à Paris, s'est installée à Marseille depuis le 23 juin, dans les locaux de Fabrik89, une galerie orientée architecture d'intérieur et design. Un intéressant appel à la mixité. Pour fêter ce nouveau départ, une expo-vente de planches originales de BD historiques intitulée *« Bulles temporelles »* est organisée sur les deux niveaux du showroom. Aux cimaises, on reconnaîtra les noms d'Isabelle Dethan, de Mazan, de Jacques Terpant, de Chloé Cruchaudet, de Vincent Pompetti, de Bernard Vrancken, et de bien d'autres. La frénésie parisienne d'ouverture de galerie de bande dessinée va-t-elle s'étendre au Sud ?

« Bulles temporelles », La Gallery Marseille, 89 rue Sainte, jusqu'au 23 juillet

Et une bouteille de rhum !

Décidément, les pirates ont le vent en poupe cette année. En lien avec l'exposition du musée de la BD, Philippe Tomblaine publie aux éditions L'âpart, spécialisées dans les études thématiques liées à la BD, un panorama des apparitions de corsaires et de pirates dans le 9e art. Le sujet est vaste comme la mer des Caraïbes, des précurseurs jusqu'aux années 60, du succès de Barbe-Rouge aux adaptations de romans, de l'incursion du fantastique aux parodies. Le tout accompagné d'une vingtaine d'interviews d'auteurs ayant fait plusieurs abordages dans l'univers de la piraterie. Les amateurs de pavillons noirs et de jambes de bois seront comblés.

Pirates et corsaires dans la bande dessinée, de Philippe Tomblaine, L'âpart, 250 pages, 25 €

Un n°1 pour le n°7

Après six numéros consultables en ligne, le magazine *Puissance Maximum* passe la vitesse supérieure, à rebours de toutes les avancées technologiques, et tente le support papier. Le ton ne change pas et parlera aux amateurs de *Fluide Glacial* et de *L'Écho des savanes* par son mélange de BD, de jeux, d'articles et de fausses pubs. James, Terreur graphique, Nicolas Pinet, Jonathan Sylvestre et quelques autres vous attendent derrière la couverture de Bengrr. La publication est aléatoire, raison de plus pour essayer ce premier numéro presque tout en couleurs.

Puissance Maximum, 44 pages, 4,90 €
www.puissancemaximum.com

THIERRY LEMAIRE

CHRISTOPHE BEC
ALESSANDRO BOCCI
& STEFANO RAFFAELE
L'APOCALYPSE FRAPPE LA PLANÈTE...
PRÉSAGEANT LE PIRE POUR NOTRE CIVILISATION !
© MC PRODUCTIONS / BEC / BOCCI / RAFFAELE
PROMÉTHÉE
TOME 4 ▲ MANTIQUE
EN LIBRAIRIE
PROMÉTHÉE
soleilprod.com
soleil
SCANNEZ LE CODE ET DÉCOUVREZ LE TEASER :
web

zoom ciné

Deep End, de Jerzy Skolimowski

© Carlotta

Un jeune garçon de 15 ans est embauché comme garçon de cabine dans des bains publics londoniens. Il développe une attirance pour Susan, sa collègue de travail provocante, qui va l'entraîner dans une spirale obsessionnelle… On encourage vivement la redécouverte de ce petit chef d'œuvre sorti en 1970. *Deep End* se révèle terrible quant à son évocation du désir adolescent et de sa frustration. Jerzy Skolimowski filme avec maestria un environnement prolétaire anxiogène dans lequel la quête de l'idéal féminin inaccessible peut s'achever dans un final aussi métaphysique que glaçant.
Reprise en salles le 13 juillet

Chico & Rita, de Fernando Trueba et Javier Mariscal

Cuba, 1948. Chico, pianiste de talent quoique sous-employé, tombe immédiatement sous le charme de la chanteuse Rita. Voici le point de départ d'une belle histoire d'amour trop souvent contrariée par les affres du mauvais timing et les aléas de l'Histoire. *Chico & Rita* est une belle découverte bercée par les rythmes de la conga / salsa et mise en lumière par l'esthétique en ligne claire de l'artiste espagnol Javier Mariscal. Son style synthétique et expressif se marie à merveille avec l'animation rotoscopique. À noter que l'adaptation BD du film est disponible chez Denoël Graphic.
Sortie le 6 juillet

JULIEN FOUSSEREAU

Attack the Block, de Joe Cornish

Des extra-terrestres féroces débarquent dans la banlieue sud de Londres, dans une cité où règnent les gangs d'ados. Les producteurs de *Hot Fuzz* et *Shaun of the Dead* ont donné carte blanche au co-scénariste d'Edgar Right (réalisateur des films cités) pour un nouveau film d'horreur délirant. Maîtrisant l'art du gore et de l'humour à froid, Joe Cornish fait de ces sauvageons de véritables héros, tentant de sauver leur quartier d'aliens cruels. Accent et argot de banlieue, l'attitude de bad boys de ces jeunes cachent mal une vraie sensibilité, ils vont vous bluffer. Haletant, drôle, rythmé, un pur divertissement. Ils sont fous ces rosbifs !
Sortie le 20 juillet

LOUISA AMARA

THE WALKING DEAD : bien vivant dans la petite lucarne

La sortie en vidéo de l'adaptation de « The Walking Dead » en série télé est emblématique de l'importance toujours plus grande du neuvième art comme inspiration pour les médias de l'écran, petit comme grand.

© AMC Studios

Longtemps considérée avec dédain, la bande dessinée voit enfin son moment de gloire arriver au début des années 2000 avec les adaptations à succès de franchises Marvel et DC. Les dix dernières années auront permis parfois de sortir des sempiternels sentiers battus par les super-héros afin d'explorer les thèmes plus adultes et mélancoliques chers à Frank Miller, Alan Moore ou encore Daniel Clowes pour ne citer qu'eux. Le cas *The Walking Dead* est intéressant à plus d'un titre. Tout d'abord, la nature intrinsèquement épisodique des comics américains sied tout naturellement à la structure de la série télévisée. Ensuite, le petit écran fut pendant longtemps la terre d'accueil des adaptations de BD avant que le grand, plus glamour, y voit un fertile terreau d'adaptation. Depuis, le rapport qualitatif s'est inversé avec l'essor de chaines câblées comme HBO (*Les Soprano*, *The Wire*) ou AMC (*Mad Men*) qui ont attiré en masse les meilleurs scénaristes d'Hollywood.

AMC, justement, a développé le projet *The Walking Dead* en série télé sous l'égide du cinéaste Frank Darabont (*Les Évadés*, *The Mist*) pour une saison inaugurale comprenant six épisodes basés sur l'arc *Days Gone Bye* ; soit la sortie de coma du héros Rick Grimes évoluant dans un monde post-apocalyptique peuplé de zombies jusqu'au départ de la caravane de rescapés d'Atlanta vers l'inconnu. Concrètement, Darabont s'acquitte de sa tâche en tablant sur le registre de l'adaptateur funambulesque : respecter l'univers imaginé par Robert Kirkman dans la vue d'ensemble pour mieux trahir dans les détails grâce aux propriétés du tournage traditionnel. À commencer par l'illusion du réel. En effet, la distanciation naturelle produite par une planche de comics laisse désormais place au malaise du mouvement et des effets cosmétiques saisissants des enveloppes charnelles en putréfaction et cannibales.

Dans le même temps, les deux axes moteurs de Kirkman sont conservés, à savoir la volonté affichée de se pencher sur les vivants ainsi que de rendre compte de la rude mise à l'épreuve des valeurs morales dans une civilisation disparue. Mais, là où les dessinateurs Tony Moore et Charlie Adlard ne se faisaient pas prier pour iconiser Rick Grimes en « démastiqueur » de zombies avec une certaine puissance iconique, Darabont privilégie l'approche *survival* lucide en rappelant par la bouche du héros que ces morts affamés ont été vivants, avec leur part de lumière et d'ombre. Ce constat, salutaire car trop peu souvent utilisé, fera écho à deux scènes poignantes qui ne pouvaient que pleinement s'épanouir dans une narration de défilement… En résumé, Darabont trahit intelligemment Kirkman afin de créer une identité propre à cette série dont on attend de pied ferme la deuxième fournée d'épisodes courant 2012 sur Orange Ciné Choc.

JULIEN FOUSSEREAU

THE WALKING DEAD
SAISON 1

de Frank Darabont,
coffrets DVD et Blu-ray
E-One Aventi,
dans les bacs le 5 juillet

UNE SEULE MISE EN JEU : SA PROPRE VIE !

TOGAINU NO CHI tome 1
par Suguro Chayamachi et Nitro+ CHIRAL

Pour reconquérir sa liberté, Akira devra vaincre Il-re en participant à l'IGURA, un jeu impitoyable gouverné par une seule règle : vaincre, ou mourir...

Déjà disponible en librairie

ankama
éditions

© 2006 Suguro Chayamachi ©Nitroplus/HOBIBOX All rights reserved. First published in Japan in 2006 by Enterbrain, INC., Tokyo. French translation rights arranged with ENTERBRAIN, INC.

TOUS AUX ABRIS !

Les Schtroumpfs à la sauce hollywoodienne envahissent les salles de cinéma le 3 août 2011. À en juger par les premières images, Peyo pourrait bien faire des saltos dans sa tombe.

LES SCHTROUMPFS

de Raja Gosnell,
avec Neil Patrick Harris,
Hank Azaria, Jayma Mays...
sortie le 3 août 2011

En ambassadeurs V.I.P. de la BD franco-belge, les Schtroumpfs jouissent d'une renommée sans frontières. Y compris Outre-Atlantique où les petits lutins bleus amateurs de salsepareille ont su s'imposer aux États-Unis grâce à la série animée des studios Hannah-Barbara aux débuts des années 80. Le dessin animé américain respectait autant que possible l'esprit des albums de Peyo tout en développant des histoires et des adversaires inédits (comme Ogarta la sorcière). Avec les avancées technologiques indéniables de l'animation infographique et le carton de multiples franchises y ayant recours, une adaptation des Schtroumpfs était prévisible. Pourquoi pas ? Après tout, les premières images dévoilées par Spielberg de son *Secret de la licorne* sont parfaitement enthousiasmantes.

Sauf que les sentiments dominants, après la publication du synopsis et des premières bandes-annonces, sont bel et bien l'inquiétude et la résignation. En effet, à l'heure d'écrire ces lignes, nous n'avons pas vu le film et il est toujours délicat d'émettre un jugement à partir de quelques minutes. Mais on ne peut qu'être effrayé à la lecture d'un tel pitch : « *Chassés de leur village par Gargamel, les Schtroumpfs débarquent dans notre monde, au beau milieu de Central Park.* » Et les images d'enfoncer le clou. On a beau

© SONY PICTURES

vénérer la force comique de l'acteur Neil Patrick Harris (le « légendaire » Barney Stinson dans la sitcom *How I Met Your Mother*) et le talent indéniable de Hank Azaria, ici dans les nippes de Gargamel, ils ne peuvent lutter face à des gags que l'on devine indigents, voire carrément sous le kilt (à en croire ce Schtroumpf écossais entraperçu dans la bande-annonce). Quoi de plus normal une fois que l'on a pris note que le maître d'œuvre n'est autre que Raja Gosnell, tâcheron ayant commis les nullissimes *Big Mamma* et *Scooby-Doo*. Avec un tel chef de chantier, les lunettes 3D pourraient bien se révéler utile : moins pour retranscrire une profondeur de champ que pour couvrir nos yeux rouges de colère.

JULIEN FOUSSEREAU

SUPER 8

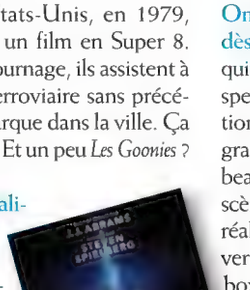
J.J. Abrams digne héritier de Spielberg

Tous les espoirs étaient permis, dès l'annonce du projet : Steven Spielberg producteur d'un film de J.J. Abrams, le créateur de la mythique série « Lost », devenu réalisateur au cinéma avec « Star Trek » notamment. Le thème était encore mystérieux mais devait inclure le fameux format Super 8.

© 2010 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Le Super 8 est le format qui a permis à de nombreux réalisateurs en herbe, dont Spielberg, Scorsese, etc., de s'exercer et imprimer sur pellicule leur amour du cinéma. J.J. Abrams a utilisé également le 8 mm dès l'âge de 8 ans. Mais l'histoire n'intéresserait que les passionnés de pellicule argentique si cela s'arrêtait là. En maître du divertissement et du suspense, J.J. Abrams a su tenir en haleine des millions de spectateurs à travers le monde avec la série *Lost*. Il sait donc créer des personnages complexes, attachants, et les mettre dans une situation extraordinaire pour qu'ils se dépassent et affrontent les plus grands dangers.

Ici, une bande d'adolescents dans une petite ville des États-Unis, en 1979, décide de réaliser un film en Super 8. Mais lors de leur tournage, ils assistent à une catastrophe ferroviaire sans précédent. L'armée débarque dans la ville. Ça vous rappelle *E.T.* ? Et un peu *Les Goonies* ?



Tant mieux, le réalisateur joue la carte de la nostalgie avec une efficacité redoutable. Ça fonctionne car il n'oublie pas de poser les jalons d'une véritable histoire rythmée, pleine de suspense, de sentiments, de mystères. On rit, on pleure, on frissonne. La beauté de cette histoire intemporelle touchera d'ailleurs toutes les générations. Spielberg a passé le flambeau à un nouveau maître du genre qui a repris toutes ses obsessions. Les enfants héros du film, mieux informés que les adultes, des militaires agressifs et rustres avec la population, un extraterrestre mystérieux. Le rapport entre les enfants et leurs parents donne une dimension particulière au film. Cette difficulté à communiquer, ce sentiment d'incompréhension grandissant existe à chaque génération et est illustré ici avec beaucoup de sensibilité.

Les jeunes acteurs, parfaitement choisis, sont si doués qu'ils vont devenir de futurs Drew Barrymore et Henry Thomas (Eliott dans *E.T.*) pour une nouvelle génération de spectateurs.

On est embarqué dans cette histoire dès les premières minutes sans pouvoir quitter l'écran des yeux un instant tant le spectacle est saisissant. Des scènes d'actions à couper le souffle, dignes des plus grands films catastrophe. Mais surtout, beaucoup d'émotion, d'humour dans les scènes entre ces jeunes adolescents qui réalisent peu à peu jusqu'où leurs découvertes vont les mener. Déjà un carton au box-office aux États-Unis, c'est le film à voir en famille ou entre amis cet été. On vous emmène pour un voyage dans le temps via le Super 8. Accrochez-vous !

LOUISA AMARA

SUPER 8
de J.J. Abrams, avec Kyle Chandler, Elle Fanning, Gabriel Basso...
1h52, sortie le 3 août 2011

Duke Nukem Forever
Take Two Interactive

© 2K Games / Take Two Interactive

Duke Nukem 3D, sorti en 1996, était l'accomplissement d'une époque en termes de FPS grâce à sa maîtrise et sa propension à lorgner vers l'humour graveleux et parodique. Oui, le moteur graphique de *Duke Nukem 3D* était en bout de course avec sa fausse 3D, cela était toutefois contrebalancé par un savoir-faire indéniable dans l'architecture des niveaux et surtout un sens de l'humour dévastateur convoquant *Alien, Bad Lieutenant* et surtout *Invasion : Los Angeles* de John Carpenter.

Duke Nukem revient… et on n'est pas content. La plus grande arlésienne de l'histoire du jeu vidéo voit enfin le jour et la déception est grande. La volonté de caresser le fan dans le sens du poil est bien là et elle conduirait à une indulgence certaine devant des graphismes et une réalisation d'un autre âge. Seulement, il faut faire en mode solo avec un *gameplay* mou et une volonté de donner le change avec les standards récents du FPS jouant systématiquement en sa défaveur (alors que l'intention du *old school* jusqu'à la moelle aurait pu susciter l'intérêt). Autre ombre au tableau, les temps de chargement entre chaque pièce et résurrection sont à la limite du supportable. Heureusement, le mode multijoueurs permet d'entrapercevoir la grandeur d'antan (quand la stabilité n'est pas mise à mal). Mais le réveil face à ce jeu mille fois fantasmé s'apparente à une sacrée gueule de bois.

Disponible sur PC, Xbox 360, PS3

Bulletproof
Amnesty International

Face à un peloton d'exécution, il vous faut stopper les balles par des touchers synchrones sur l'écran tactile. Chaque niveau réussi en débloque un autre, plus difficile, dans lequel un tireur supplémentaire rejoint le groupe de gâchettes. On ne va pas vous mentir : la durée de vie de *Bulletproof* équivaut à un trajet dans les transports en commun. Mais les 0.79 euros déboursés pour cette application seront reversés intégralement à Amnesty International afin de poursuivre le combat.

Disponible sur iPhone, iPad, iTouch

JULIEN FOUSSEREAU

ZELDA OCARINA OF TIME 3D : la perfection éternelle

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures. Un adage de circonstance tant le remake 3DS du jeu culte paru 13 ans plus tôt sur Nintendo 64 n'a rien perdu de son pouvoir immersif. L'incontournable de cette nouvelle console.

En 1998, le jeune médium vidéoludique connaissait l'équivalent d'un *Citizen Kane* avec la mise dans les bacs de *Zelda : Ocarina of Time*. Auparavant, la franchise d'action-aventure jouissait d'une excellente réputation. Toutefois, c'est avec la sortie de ce volet sur console Nintendo 64 que la saga entre indéniablement dans la légende en établissant une pelletée de records : best-seller du plus grand nombre d'exemplaires en l'espace de deux mois, meilleure vente de l'année malgré une commercialisation en décembre, ou encore résurrecteur de l'ocarina, instrument alors tombé en désuétude qui renaquit de ses cendres en Asie. Un pedigree impressionnant qui ferait presque oublier son fait de gloire le plus prestigieux, homologué par le *Guinness Book* : celui d'être le jeu le mieux noté de l'histoire par la presse spécialisée, un résultat allant de pair avec le best of des *gamers* éclairés, le considérant comme le plus grand jeu vidéo de tous les temps.

Vu de loin, la quête principale d'*Ocarina of Time* ne dépareille pas avec les précédentes : récupérer la puissance de la Triforce et vaincre Ganondorf pour préserver le royaume d'Hyrule et, par là même, la princesse Zelda. C'est bel et bien dans l'exécution et le détail que cette cinquième aventure embrasse le mythe grâce, notamment, à une dimension mélancolique forte sur le temps qui passe, un terrain de jeu immense et un moteur graphique extraordinaire pour la vue en trois dimensions. À cette époque, ce mode de jeu prenait son essor ayant pour incidence principale une complexification du *gameplay*. Ainsi, *Ocarina of Time* devait tout autant à la beauté d'un monde placé sous le signe de la finesse, et prompt à une exploration infinie, qu'à sa maniabilité sublime exploitant les possibilités offertes par la manette de la N64. Pour devenir une expérience à vivre.

Expérience. Le mot a son importance et se devait d'être reconduit en 2011 pour le portage d'*Ocarina of Time* vers la 3DS. Il l'est incontestablement mais pas pour la plus-value stéréoscopique qui se révèle vite lassante. La réussite repose plutôt sur deux piliers esthétiques et ergonomiques. De par sa puissance de calcul, la 3DS évacue le bien connu « effet brouillard » pour offrir une profondeur de champ accrue tandis que ses remodélisations graphiques, l'extension de la palette de couleurs et la fluidité des animations font merveille. Surtout, le verrouillage automatique des cibles ayant déjà fait ses preuves côtoie désormais une intégration intelligente du gyroscope lors des phases de visées et de l'écran tactile pour farfouiller dans son inventaire. Et *Ocarina of Time 3D* de gagner comme jamais en intuitivité. Les esprits chagrins argueront qu'il s'agit encore d'un remake. On rétorquera que le plus grand jeu du monde dans le creux de sa main ne se refuse jamais, spécialement quand la perfection dégage ce parfum d'éternité si enivrant.

JULIEN FOUSSEREAU

© Nintendo EAD

© Nintendo EAD

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Nintendo EAD
Genre : action / aventure
Disponible sur N3DS

La France de tout en Bas
COMMENT VOULIEZ-VOUS PRÉVOIR QU'IL FERAIT FROID CET HIVER ?!
Le 07 Juillet 2011
Venez découvrir ce que la France de tout en bas a à dire !
© Editions BAC@BD 2011
2x plus de rires cet été !
Editions Bac@Bd
SHONG
ALKHÂNE
T1. Le stagiaire
Alkhâne,
votre nouvelle série d'aventure humoristique vous attend déjà en librairie !
© Editions BAC@BD 2011

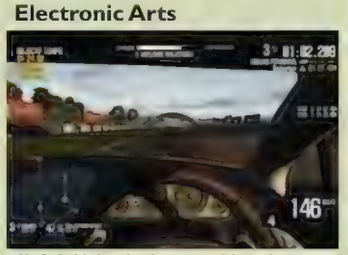
EXPOSITION FNAC ARLUDIK
LE CHAT DU RABBIN
fnac.com
Exposition et vente de tirages d'art signés par Joann Sfar et Antoine Delesvaux à l'occasion de la sortie du film, actuellement au cinéma.
Du 5 mai au 15 juillet 2011
Fnac Ternes, Forum des Halles, Montparnasse, Saint-Lazare, Val d'Europe, Vélizy, Lyon Bellecour, Poitiers, Bordeaux, Rouen, Reims, Aix en Provence, Annecy et sur fnac.com
UGC
CASEMATE
Découvrez tous les événements fnac sur fnac.com

Tales of Monkey Island
Telltale Games

© TELLTALE GAMES

Guybrush Threepwood a malencontreusement levé la malédiction qui pesait sur son ennemi juré LeChuck. Énoncé de la sorte, cela sonne comme un *happy end*. Sauf que des forces vaudous démoniaques se sont réveillées pour semer une sacrée pagaille dans les Caraïbes. Telltales Games avait brillamment tiré les joyeusement débiles Sam et Max de leur sommeil. L'éditeur américain remet le couvert avec *Monkey Island*, la franchise la plus mythique de *point and click*. Disponible depuis 2009 en téléchargement payant à l'épisode, *Tales of Monkey Island* connaît les joies de la compilation sur support physique et se voit nanti de sous-titres français. Si, graphiquement, le jeu ne paie pas de mine, et les énigmes ne sont pas aussi tordues que par le passé, le plaisir est décidément au rendez-vous avec un *gameplay* toujours aussi efficace et un humour bien tordant grâce à sa galerie de personnages truculents. Un peu comme si on recroisait des vieux potes.
Disponible sur PC

Shift 2: Unleashed
Electronic Arts



© ELECTRONIC ARTS

Shift 2: Unleashed reprend les choses là où *Need for Speed: Shift* les avait laissées : l'abandon de la course « tuning-bourrin-nique-la-police » pour un axe plus compétitif. Mieux, il les améliore significativement avec une sélection de bolides très appétissants pour qui aime la conduite nerveuse (mention spéciale à la Lamborghini Reventon). Il est essentiellement question de se maintenir en tête grâce à son habilité avec le pad ou sa stratégie de conduite consistant à prendre l'aspiration du concurrent afin de remporter la course. Les circuits sont nombreux et font preuve d'une belle modélisation avec un rendu crédible du dénivelé (dommage que les choix de conditions météorologiques soient si limités). Les options d'assistance au pilotage sont appréciables pour les novices et débrayables pour les plus chevronnés. Il est évident que l'hégémonie de *Gran Turismo 5* n'est pas menacée par *Shift 2: Unleashed*. Il n'en demeure pas moins un bon jeu.
Disponible sur PC, Xbox 360, PS3

JULIEN FOUSSEREAU

SEC ET HUMIDE À LA FOIS

Jouable au stylet exclusivement, ce lot de trois jeux a pour thématique les flots sous-marins dans une aventure simple et accrocheuse, détournée de toute propension à l'exploration. Encore une vague de mini-jeux ?

Lumières voilées et échos de sonar, *Steel Diver* promène sa cuirasse profilée sur trois modes de jeu (conduite de profil, chasse au périscope, bataille navale) élégants mais étrangement séparés. Impossible en effet de mener campagne où ces modes complémentaires se recouperaient.
La partie de chasse simule avec maestria la vue périscopique équipée de zoom et sonar. On s'oriente sur 360° aidé des fonctions gyroscopique et tactile de la console pour un ajustement efficace et rapide de la visée dans les eaux où pullulent vaisseaux ennemis. Malgré trois environnements rapidement écumés, l'appel du large force à rejouer les pirates.

© Nintendo

Classique, la bataille navale varie cependant de quelques points : déplacement au tour par tour des vaisseaux et séquence de tir au périscope contre l'unité ennemie croisée. Les interventions défensives étant hasardeuses, une stratégie efficace consiste à localiser au plus vite les transporteurs ou le sous-marin adverses en fuyant d'autres combats.

Plus riches paraissent les missions où l'on guide de profil des sous-marins de tailles diverses dans les entrailles maritimes. Le point de vue limité (le submersible ne fait pas demi-tour, ne se dirige que sur un plan (*–Mais elle est où la 3D mon Capitaine ? –Légère et appréciable, matelot*)) n'empêche pas la qualité du projet. Régions explorées toujours plus profondes, ennemis et obstacles naturels se multipliant : les mers sont le théâtre de batailles de maquettes aux embruns rétro.
En cas de réussite, 30 secondes de tir où chaque vaisseau coulé laisse un bonus permettent d'améliorer sa flotte (vitesse, résistance aux tirs, aux courants, etc.) très utilement. On cherchera à collecter le plus d'emblèmes pour mieux sauver sa peau lors d'épreuves de plus en plus ardues.
L'engin manœuvre avec lenteur. Le pilotage est spécifiquement contraignant : le stylet ne pointe qu'une zone du tableau de bord à la fois pour un semblant de réalisme. Pas de raccourci des commandes : atteindre le point extrême d'un levier (faire surface, arrière toute, plongée, etc.) requiert l'exécution du mouvement complet. De même, lors d'une fuite causée par un choc, aucune intervention n'est possible jusqu'à colmater la fuite. Parti pris d'une certaine lourdeur, d'autant que le temps est limité. Pour éviter accidents et débordements, il faut doser les vitesses intermédiaires, anticiper changements des reliefs et tirs ennemis, être attentif aux indications sonores des commandes exécutées.

Steel Diver se veut jeu de trajectoire jusqu'au-boutiste mais accessible où concentration, inertie, et connaissance des niveaux sont les seuls atouts. L'enjeu est d'améliorer ses temps, de battre les « fantômes » enregistrés. Une fois les sept courses terminées, un mode expert plus dangereux est débloqué, exaltant nos qualités de commandement. Austère et chiche de contenu à première vue, *Steel Diver* multiplie les micro-expériences : ses conditions acceptées, il se peut qu'il vous immerge plus d'une fois.

STÉPHANE URTH

© Nintendo

STEEL DIVER
Nintendo
Genre : action / tir / stratégie
Disponible sur N3DS

Pentax Optio RS1500 super-héros DC

Pentax vient d'éditer un compact numérique performant (14 millions de pixels, zoom optique 4x grand angle, écran LCD 3 pouces, carte SD 4 Go...) aux couleurs des héros de DC comics. Affichez votre préférence pour Wonder Woman, Green Lantern, Batman ou quatre autres super-héros, grâce aux skins interchangeables. Possibilité également de personnaliser votre appareil en imprimant vos créations sur des skins vierges.

Prix conseillé : 129 €

PC Portable Samsung 900X3A

Découvrez le nouveau PC Portable Samsung 900X3A de la Série 9 ! Tout simplement fascinant avec son nouveau design extra fin et ultra léger, vous succomberez à ce produit d'exception.

1600 € environ

Cybook de Bookeen

Décliné en trois gammes (Opus (en photo), Orizon et Gen3), le Cybook de Bookeen est l'un des pionniers du livre électronique et s'adresse aux dévoreurs de livres (10 à 27 ouvrages par an).

http://www.bookeen.com/fr/

Comprendre les filles

Les beaux jours sont là, on voudrait pouvoir regarder sous les jupes des filles ? Professeur Pétronille est là pour vous aider dans votre quête. « Comprendre les filles » est un guide méthodique hilarant mais bourré de conseils utiles pour enfin maîtriser le langage et le mode de pensée de cette créature complexe qu'est la femme. Illustré par Nathalie Jomard avec le talent qu'on lui connaît, ce manuel va devenir la bible de l'homme parfait.

Marabout, 9,90 €

Netbooks Acer

Les netbooks Acer Aspire One D257 et Aspire One Happy 2 se distinguent par leur style coloré avec effet « goutte d'eau » sur la coque. Ils sont disponibles en deux versions (soit Windows 7 uniquement soit en Dual Boot avec en plus Android).

L'Aspire One Happy 2 est disponible à partir de 249 €

L''Aspire One D257 est disponible à partir de 229 €

Ma vie de bureau

Un objet pour ceux qui se reconnaissent dans cette citation de Tristan Bernard : « l'homme n'est pas fait pour travailler. La preuve, c'est que ça le fatigue ». Un sous-main pour s'organiser et s'amuser au bureau, conçu et dessiné par Margaux Motin.

Marabout, 52 pages pour les 52 semaines de l'année, 9,90 €

Logitech C615 : une webcam Full HD pivotante

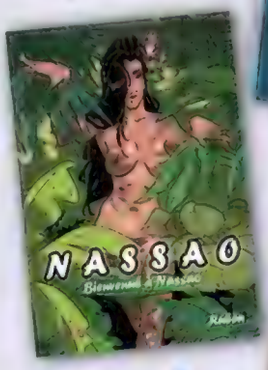
Logitech lancera à la rentrée une webcam HD pour PC et Mac compatible avec tous les logiciels de messagerie vidéo (Skype, FaceTime, Live Messenger, etc.). La C615 sera équipée d'un auto-focus et pourra même pivoter sur 360 degrés. Elle disposera également d'un micro anti-parasites et pourra prendre des photos avec une définition de 8 MP.

Prix conseillé : 79,99 €

NOUVEAUTÉS

LES MAITRESSES
XAVIER DUVET
978-2-35954-047-5
48 pages noir et blanc
PARUTION : **28/06/11**
23,5 x 32,3 cartonné – 15 €

LES APHRODITES
DE NERCIAT/MURZEAU
978-2-35954-044-4
48 pages en couleurs
23,5 x 32,3 cartonné – 15 €



NASSAO (1)
RUBEN DEL RINCON
978-2-35954-025-3
48 pages en couleurs
PARUTION : **28/06/11**
23,5 x 32,3 cartonné– 15 €

TROIS CERISES
ANDREA CAMIC
978-2-35954-032-1
23,5 x 32,3 cartonné
48 pages en couleurs – 15 €

URGENCES CYBERNÉTIQUES
BONET/LOPEZ
978-2-35954-045-1
23,5 x 32,3 cartonné
48 pages en couleurs – 15 €

LA FORMULE
LIVIO LABUZ
978-2-35954-041-3
PARUTION : **28/06/2011**
23,5 x 32,3 cartonné
48 pages noir et blanc – 15 €

Tabou BD
la bande dessinée sans interdit
www.tabou-editions.com
Contactez-nous dès maintenant : 01 64 24 70 38
Diffusion : [illegible] — Distribution : [illegible]

LIBERATORE et Les Onze Mille Verges

Drôle de rencontre que celle de Tanino Liberatore et de Guillaume Apollinaire : tout semble séparer le dessinateur de « RanXerox » et le poète surréaliste. Tout, sauf certaines interrogations sur ce qu'est le vice…

© Liberatore / DRUGSTORE

Liberatore est un dessinateur hors norme. En cinq albums de bandes dessinée, sa renommée égale presque celle d'un Mœbius. L'auteur reste néanmoins souvent mal compris par ses pairs, comme l'atteste le procès d'intention qu'on lui fit à la sortie du premier opus de *RanXerox*. Pendant que les uns le cataloguent comme un auteur pornographique, d'autres le considèrent comme une icône cyberpunk accro à l'ultra-violence.

Pourtant, cet indéfectible complice d'Alain Chabat porte un regard très critique sur la représentation du sexe et de la violence. Pour lui, *Les Onze Mille Verges*, pas plus que *RanXerox*, ne sont des hymnes au vice, mais des questionnements sur le signifiant et le signifié – un thème récurrent chez les surréalistes. Sur ce qui différencie le réel de sa représentation…

Pour ce faire, le dessinateur fait généralement appel à l'humour, comme l'attestent les nombreuses situations grotesques dans lesquelles sont confrontés les personnages de sa série *RanXerox*. Apollinaire, de son côté, manipule la débauche jusqu'à son extrême limite pour conclure que la seule issue de la luxure ne peut être que la mort. Liberatore confie que cette révélation figure parmi les raisons qui l'ont incité à illustrer *Les Onze Mille Verges*. Il évoque aussi la surprenante modernité de ce texte, à l'heure où notre société est parvenue à faire du sexe un produit de consommation et un marqueur de réussite sociale. Jouir est devenu en effet un enjeu capital dont les règles s'appuient sur une forme de schizophrénie, pour ne pas dire de perversion.

La télévision plus que tout autre média est en cela exemplaire avec ses émissions qui atteignent des sommets de politiquement correct tout en démultipliant les enquêtes ou les sujets racoleurs.

L'autre bonne nouvelle qui accompagne la sortie de cet album illustré, c'est le retour de Liberatore à la bande dessinée. L'auteur confie dans un entretien disponible sur notre site Internet son désir de renouer avec le neuvième art . Il avoue que son dessin s'est libéré en travaillant sur l'adaptation d'Apollinaire et qu'il a gagné en spontanéité. Et c'est vrai qu'en feuilletant sa version des *Onze Mille Verges*, on ne peut qu'être frappé par l'intensité de ses illustrations.

KAMIL PLEJWALTZSKY

⇨ Retrouvez l'entretien avec Liberatore sur www.zoolemag.com

LES ONZE MILLE VERGES
de Guillaume Appolinaire,
illustré par Tanino Liberatore,
Drugstore, 112 p. couleurs, 35 €

LE FESTIVAL DES CULTURES DE L'IMAGINAIRE
COMIC CON'
DU 30 JUIN AU 3 JUILLET 2011
PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS-NORD VILLEPINTE
GUEST OF HONOR 2011 COMICS
J. SCOTT CAMPBELL
L'illustrateur de Gen 13, Danger Girl, Spider-Man en conférence et dédicaces
RETROUVEZ PLUS DE CINQUANTE AUTEURS EN DÉDICACES GRATUITES DANS L'ARTIST ALLEY
dont
Geof DARROW, Rufus DAYGLO, Salvador LAROCCA, Pascal FERRY, David AJA...
100 000 m² de dédicaces, conférences, reproductions de décors, tournois, freeplay, jeu...
COMICS • BD • SÉRIES TV • CINÉMA • ANIMATION
JEUX VIDÉO • JEUX DE RÔLE • LITTÉRATURE
WWW.COMIC-CON-PARIS.COM
ACCÈS ▶ RER B - Station Parc des Expositions
Autoroute A1, A3 puis A104 Sortie 2: Parc des Expositions (accès visiteurs)
HORAIRES D'OUVERTURE ▶ 11h - 19h (tous les jours)
TARIFS ▶ Jeudi: 9€ • Vendredi: 12€ • Samedi: 15€ • Dimanche: 12€ • Forfait 3 jours: 31€ • Forfait 4 jours: 35€
RÉSEAU FNAC • Fnac, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U - 0 892 684 694 (0,34€/min) - www.fnac.com • Location Belgique : Fnac - 0 900 00 600 (0,45€/min) - www.fnac.be
RÉSEAU TICKETNET • Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc, Virgin Megastore - 0 892 390 190 (0,34€ TTC/min) - www.ticketnet.fr
fnac.com
Syfy UNIVERSAL
ZOO
serieclub LA CHAINE DES SERIES
jeuxvideo.com
MadMovies
HABBO.fr
Direct Matin
ALLOCINE
NOLIFE
CINECOMICS
Dailymotion
COMICITY
CABLE'S CHRONICLES
OUI FM

La Ribambelle reprend du service !, de Zidrou et Krings, d'après Roba

Imaginée par Roba à peu près en même temps que *Boule et Bill*, cette série fut vite éclipsée par le succès accaparant des gags du cocker et de son jeune compagnon. On est donc heureux de la voir revenir dans une nouvelle aventure écrite par l'amusant Zidrou, déjà connu pour son élève Ducobu au succès commercial étonnant. Rien à voir ici avec le cancre champion des anti-sèches, les aventures de la Ribambelle se déroulent dans un terrain vague truffé de pièges, où un bus antique leur sert de lieu de réunion. Zidrou a parfaitement assimilé l'esprit de cette sympathique série melting-pot ! S'il modernise un peu la série (console portable et SMS, deltaplane), son meilleur apport reste la création de la jolie sœur du jeune blouson noir Tatane.

Dargaud, 48 p. coul, 10,45 €

JEAN-PHILIPPE RENOUX

Rock and Roll Vinyls, de Rodolphe

Le scénariste Rodolphe est un amateur éclairé de rock, voire un collectionneur maladif de galettes en vinyles. Déjà auteur d'un opus sur les disques du yéyé français, il nous régale avec cette nouvelle monographie qui observe le rock du premier âge, c'est-à-dire celui qui naît dans le milieu des années 50, à l'heure où l'industrie discographique américaine impose dans le monde de nouveaux supports (EP, LP) aux emballages décorés. C'est donc coiffé de son chapeau d'historien que Rodolphe écrit une chronologie de ce mouvement. Bourrée d'anecdotes. Et illustrée par des centaines de pochettes collectors, connues ou non, pressées aux USA, en France, en Grande-Bretagne, en Italie et ailleurs.

Stéphane Bachès, 264 pages, 34,90 €

CHRISTIAN MARMONNIER

L'Effet Kiss pas Cool, de Leslie Plée

La varicelle, le rhume ou le diabète, tout le monde connaît. Mais il est des maladies sournoises, handicapantes mais invisibles, impossibles à comprendre pour certains et qui pourrissent la vie sociale. Par exemple ? Les crises d'angoisse… Plée lève le voile sur ce mal, expliquant avec humour mais réalisme le cheminement, les symptômes et les effets de cette maladie. Après *Moi vivant, vous n'aurez jamais de pause* et ses débuts de libraires, la dessinatrice refait dans l'autobiographie, en abordant ce sujet plus difficile et peu connu… surtout en BD !

J.C. Gawsewitch, 112 p. coul., 18 €

HÉLÈNE BENEY

LES RUGBYMEN : à quelques jours du premier match de la saison, un gros problème se pose à nos Rugbymen : Sossatoulépla, le meilleur joueur de l'équipe adverse, n'est toujours pas là… Originaire d'Ovalialo, un petit îlot des Fidji au large de La Nouvelle-Zélande, il est tellement bien sous ses cocotiers qu'il en a oublié de rentrer en France.
Pour tenter de sauver le match, les joueurs de Paillar partent à sa recherche dans ces îles lointaines et mystérieuses.
De retour du Pacifique, la saison de rugby peut enfin battre son plein dans une succession de matchs et de 3e mi-temps bien arrosées…

Les Rugbymen T.9 © Bamboo Édition 2011 – Poupard et Béka

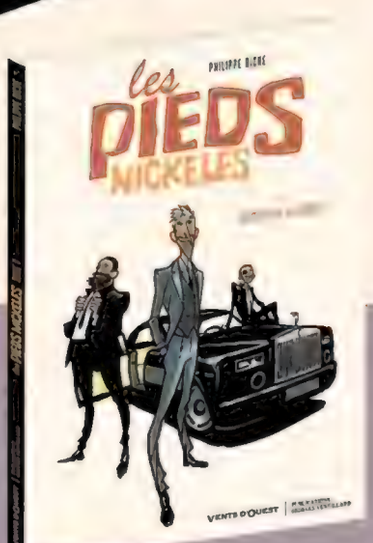
UNE MÊLÉE ! C'EST L'ENDROIT IDÉAL POUR RÉGLER ÇA !
HÉ ! HÉ ! COMME TU DIS !
TOUCHEZ !... STOP !... ENTREZ !
BROUF !
TENEZ !
PIF ! PAF ! TONF !
MERCI !
DE RIEN ! C'EST TOUT À FAIT NORMAL ! VOUS AURIEZ FAIT LA MÊME CHOSE POUR NOUS !
TCHOUK ! TCHOUK ! TCHOUK !
BIM !
ET COMMENT !
PLAF !
BAF ! TOMB !
TCHAC !
ON SAURA S'EN SOUVENIR, NE VOUS EN FAITES PAS !
AH ! QUAND MÊME !
HOP !
BEN, VOUS EN AVEZ MIS DU TEMPS POUR SORTIR LE BALLON ! QU'EST-CE QUE VOUS FAISIEZ LÀ-DEDANS !?
LES "BIBENDUM D'AUVERGNE" NOUS ONT REFILÉ QUELQUES ADRESSES DE BISTROS ET DE RESTOS DU COIN !
DRÔLEMENT SYMPAS CES GARS !
BOULANGERIE MICHELOR
Pâtisserie MICHELINE
SALÉ-FLARD MICHELARD
CHEZ MICHOU

Les Rugbymen tome 9 © Bamboo Édition - Béka & Poupard - www.bamboo.fr

ILS REVIENNENT... ET ILS SONT PIRES QU'AVANT !

les PIEDS NICKELES

ACTUELLEMENT AU RAYON BD



IRONT-ILS TOUS AU PARADIS... FISCAL ?

VENTS D'OUEST | PUBLICATIONS GEORGES VENTILLARD

Toutes les infos sur www.ventsdouest.com

© 2011 Glénat / Vents d'Ouest – Publications Georges Ventillard

DONNEZ UNE CHANCE À VOTRE CRÉATIVITÉ

Professionnalisez votre talent !

Lignes et Formations est une école spécialisée dans l'enseignement à distance des arts appliqués. Passionné de dessin, de BD ou d'autres disciplines (photo, décoration, design...), vous pourrez exprimer votre personnalité, perfectionner votre technique et accéder à un métier en rapport avec votre passion. **Passez de l'envie à la réalité !**

Votre formation avec nous

- **Une équipe pédagogique** constituée de **professionnels expérimentés et reconnus**, qui sauront vous transmettre leur passion et leur savoir-faire, avec lesquels vous aurez un véritable échange.
- **Une méthode d'enseignement à distance** pour les métiers artistiques, conçue pour et par des acteurs actuels du secteur professionnel, pour acquérir sérieusement et solidement la réalité et la richesse du métier.
- **Des programmes complets,** clairs et concrets : exercices, méthodologie, exemples, travaux et mises en situations professionnelles à réaliser. Des cours riches et pertinents, structurés et illustrés. La réalisation de votre book professionnel et toutes les corrections 100% personnalisées.
- **Une assistance** à votre disposition 5 jours / 7 pour toutes vos questions et un soutien pédagogique personnalisé par courriel, téléphone, courrier et espace élève sur le web.
- **Des stages** en milieu professionnel, tout au long de votre formation.

GRAPHISME

Formation professionnelle

- **Dessinateur-auteur de BD**
- Dessinateur illustrateur
- Designer graphiste
- Maquettiste PAO

Préparation au diplôme

- BTS communication visuelle option graphisme - édition - publicité

Options de spécialisation

- BD
- Retouche numérique

DÉCO - DESIGN - MODE

Formation professionnelle

- Décorateur d'intérieur
- Décorateur merchandiser
- Designer textile
- Créateur-styliste de mode

Préparation au diplôme

- BTS design d'espace

Options de spécialisation

- Design mobilier et accessoires
- Décoration merchandising
- Design textile

PHOTO

Formation professionnelle

- Reporter photographe
- Photographe de studio
- Photographe de mode

Préparation au diplôme

- CAP photographie (complet ou domaine pro. uniquement)

Options de spécialisation

- Retouche numérique
- Photographie de mode

NOUVEAU
Programme de préparation "à la carte" pour les concours des écoles d'arts appliqués. Renseignez-vous!

Formations accessibles à partir de 16 ans avec un niveau 3ème, sauf les préparation aux BTS (bac nécessaire)

Lignes et Formations sarl | RCS Paris B 452 224 18

POUR EN SAVOIR PLUS renvoyez ce bon SANS AFFRANCHIR
à Lignes et Formations - Libre réponse 28070 - 75533 PARIS CEDEX 11

précisez la formation qui vous intéresse

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Téléphone |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de naissance |_|_|_|_|_|_| (à partir de 16 ans)

Niveau d'études/diplôme(s) ..... Profession .....

Conformément à la loi «Informatique et libertés» du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

700 1105-1

Lignes et Formations
l'école des métiers créatifs

www.lignes-formations.com

N° Vert 0800 007 051
appel gratuit depuis un poste fixe

Établissement privé d'enseignement à distance
soumis au contrôle pédagogique de l'Education nationale
5 avenue de la République 75011 PARIS

LE PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

GTO SHONAN 14DAYS © Tôru FUJISAWA / Kodansha Ltd.

ZOO

www.zoolemag.com

GTO Shônan 14 Days

L'ODYSSÉE D'ONIZUKA

JAPAN EXPO : JUDGE, ONE PIECE, BERSERK, LE PHÉNOMÈNE GOTHIC LOLITA...

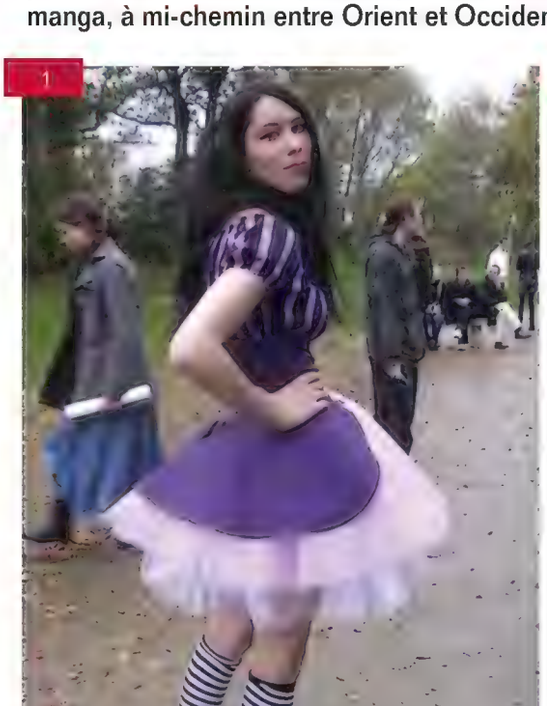
COMIC CON' PARIS : JEFF SCOTT CAMPBELL

LES SCHTROUMPFS : UN DOSSIER RÉSOLUMENT SCHTROUMPF

N°33 JUILLET-AOÛT 2011 - GRATUIT

GOTHIC LOLITA : quand l'Angleterre victorienne se fait kawai

Cette année, la Japan Expo a décidé de mettre en avant la mode, et le style « gothic lolita » en particulier, avec la venue du créateur phare h.NAOTO et du groupe qu'il habille, hANGRY&ANGRY. L'occasion de revenir sur ce mouvement que l'on retrouve dans le manga, à mi-chemin entre Orient et Occident.



1 : CRÉATION LILLY SEEKWET ; 2 : LE GROUPE hANGRY&ANGRY, INVITÉ DE JAPAN EXPO 2011

« *Robe bouffante* [...], *riche en dentelles et froufrous,* [...] *gros nœud sur le plastron* [...] : *la goth'lol' aime le XIX*e *siècle tendance Carpates.* » C'est ainsi qu'est introduite l'entrée « gothic lolita » du *Dictionnaire du Look* de Géraldine de Margerie[1]. Si la description est un peu réductrice, elle reflète tout de même l'état d'esprit de ce style de vie : un intérêt pour ce qui est mignon et sombre (au sens propre comme figuré).

Né à Harajuku – le quartier de la mode tokyoïte – dans les années 1990, le genre gothic lolita s'est popularisé par le biais de la scène musicale nippone, notamment les artistes issus du *visual-kei* (Moi dix Mois, Malice Mizer). Construite autour d'un fantasme tout japonais pour l'esthétique aristocratique victorienne, la mode gothic lolita mêle chemises aux manches bouffantes et napperons de soubrette, ombrelles élégantes, coiffes en dentelles et croix.

Si les gothic lolitas des origines étaient plutôt en noir et blanc, la couleur a depuis largement gagné du terrain, sur les vêtements comme dans les coiffures. Les créations de h.NAOTO portées par le duo hANGRY&ANGRY – qui sont présentes lors du défilé du couturier à Japan Expo le 1er juillet – vont dans ce sens. Lilly Seekwet[2], créatrice de mode française s'inspirant de ce qui se fait à Harajuku, partage aussi cet avis : « *Le Gothic Lolita est d'après moi aux antipodes du mouvement gothique qui est quelque chose de très sombre et victorien, d'un autre temps. Le gothic lolita est plus enfantin, mêlant l'historique et le contemporain, presque plus jovial.* »

PANTY, SUISEISEKI[3] ET COMPAGNIE

Bien évidemment, le monde du manga ne pouvait passer à côté de ce style bigarré. Ainsi, le personnage de la gothic lolita s'est rapidement imposé comme un archétype dans la BD japonaise. C'est par ce biais-là que Lilly a découvert ce mouvement : « *Quand on me dit gothic lolita, je pense immédiatement à l'emblème même du mouvement, Mana-sama, guitariste du groupe de Moi dix Mois* [...]. *Sans oublier Amane Misa du manga* Death Note ». Parmi ses autres sources d'inspiration manga, notons *XXXHolic* et son esthétique très Art Nouveau, ainsi que *Rozen Maiden*.

Si les gothic lolita stimulent les auteurs de mangas, ça n'est pas seulement pour leurs vêtements atypiques. Construire une histoire intégrant ce type de protagoniste, c'est aussi faire appel implicitement à la magie, à la noirceur des bas quartiers londoniens et à la mystique en vogue au XIXe siècle. Catwomen à la japonaise, les Perona (*One Piece*[4]), Shinku (*Rozen Maiden*[5]), Victorique (*Gosick*[6]) ou Evangeline (*Negima*[6]) sont autant de personnages ambigus, magiques ou maléfiques, mus par des intentions d'abord personnelles, ensuite altruistes. On jouera sur l'ambivalence du personnage, sombre à l'extérieur, mais parfois rose à l'intérieur.

BOUCLONS LA BOUCLE, OU LAÇONS LE CORSET

Avec la présence grandissante de ces personnages gothic lolita dans le manga, la mode nippone a trouvé un nouvel écho en Occident, là où les groupes de musique japonaise avaient jusqu'alors un impact limité. Ainsi, on commence à voir épisodiquement de jeunes filles nébuleuses déambuler en dentelle rose et noir dans nos rues. Le mouvement gothic lolita a-t-il une place dans la mode occidentale ? Pas si sûr d'après Lilly : « *Ce courant est porté seulement par une minorité et en particulier des adolescents. Ils grandissent et avec le temps, se défont et se lassent de cette mode.* » Phénomène épisodique ou vraie mouvance amenée à s'inscrire dans la durée, venez-vous faire une idée sur la question lors des « Japan Fashion Days » pendant Japan Expo.

THOMAS HADJUKOWICZ

[1] Géraldine de Margerie, *Dictionnaire du Look*, éd. Robert Laffont, 2009
[2] http://lillyseekwet.free.fr/
[3] Panty et Suiseiseki sont des « gothic lolitas » issues respectivement de *Panty & Stocking with Garterbelt* et de *Rozen Maiden*
[4] Publié chez Glénat
[5] Publié chez Soleil
[6] Publié chez Pika

LE JUGE EST L'ASSASSIN

Avec « Doubt », Yoshiki Tonogai nous avait montré comment tirer le meilleur parti de la multi-franchise américaine « Saw » pour en faire un manga pervers à huis clos. Il revient avec la même identité graphique forte dans un nouveau thriller enfermé jonché de cadavres : « Judge » décline une recette à succès qui porte à croire que les « teenagers » aiment à se voir torturés moralement et physiquement, au Japon comme aux États-Unis, et sans doute aussi en France…

© Yoshiki Tonogai / SQUARE ENIX CO., LTD.

Entre *Doubt* et *Judge*, la connexion est immédiate, dès la couverture qui reprend le visuel du masque de lapin porté par quelques jeunes alignés comme des suspects habituels – mais le lapin est tout seul cette fois, car les autres ont des masques de lion, de cheval, de cochon, de renard, de loup, et d'ours. Yoshiki Tonogai plonge à nouveau une petite bande d'ados qui ne se connaissent pas dans une pièce fermée avec une règle du jeu à suivre sous peine de mort. Et la BD s'ouvre d'ailleurs sur l'agonie du masque de cochon… D'emblée, on sait qu'il va y avoir des victimes. Reste à savoir selon quel rituel.

Dans *Doubt*, l'assassin était au cœur du dispositif, et les quatre tomes relevaient de l'élucidation : un grand classique du huis clos où le meurtrier est parmi nous. Le sous-sol, la crasse, les victimes torturées puis mises à mort, avec des procédés pour que les autres enfermés puissent y assister et se mettent à s'entretuer, tous cela est dû à *Saw*, la longue série de films pour ados de James Wan qui n'en finit plus d'appliquer toujours la même recette avec toujours le même succès. Il est intéressant de voir que Tonogai change à peine ces données avec *Judge*, et s'inscrit lui-aussi dans la durée d'une franchise. Cette fois, les ados enfermés semblent pourtant avoir tous quelque chose de différent à se reprocher, et quelqu'un les a enlevés pour les mettre face à leurs responsabilités. Par exemple le héros-lapin, qui nous amène au cœur de l'intrigue et auquel le lecteur est invité à s'identifier (on est dans un manga pour garçons – *shônen* – horrifique), se sent responsable de la mort de son frère. Faut dire qu'il craquait pour la copine de son frère et pourtant, c'est bien connu, tu ne convoiteras pas la femme de ton voisin – alors celle de ton frère… Chargés comme des mules en culpabilité, les ados sont à fleur de peau dans ce qui ressemble à une salle de tribunal. Avant de se mettre sur la figure les uns contre les autres, ou de s'entraider pour réussir à s'en sortir, une vidéo leur apprend que les kidnappeurs souhaitent qu'à intervalle de temps fixe, tout le monde se réunisse pour désigner celui qui mérite le plus la mort. Tout de suite ça met l'ambiance.

La suite va donc nous permettre de découvrir les petits travers de chacun, autour de la notion de vice et de péché capital, chacun des sept péchés étant attaché à un animal. Et la convoitise de notre héros lui vaut un masque de lapin. Sept péchés pour sept animaux, et dix adolescents enfermés dans un vieux tribunal : voilà ce que propose *Judge*, et toutes les 12 heures l'un d'entre eux doit mourir, jugé par ses pairs. Sinon, tout le monde meurt. Évidemment – on est dans un *shônen* – l'un d'entre eux va essayer de jouer les médiateurs, et c'est le héros-lapin, celui qui fait le lien avec *Doubt*. Mais parallèlement bien sûr (parce que l'homme est un loup pour l'homme), chacun va essayer de tirer son épingle du jeu et mener des entourloupes pour ne pas crever là.

Tonogai joue donc sur les bas instincts et une surprenante morale judéo-chrétienne qui n'étonnait pas dans une série de *teen movies* hollywoodiens, mais qui a incontestablement plus d'originalité dans le contexte

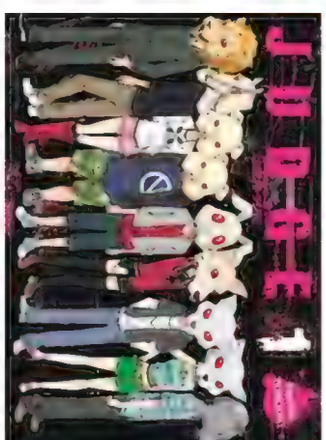
ZOO
Jouez et gagnez
PIKA EDITION
www.pika.fr
10 exemplaires de GTO Shonan 14Days volume 1
l'intégrale de GTO !**
GTO 01
en librairie le 7 septembre 2011
Rendez-vous sur le site de zoolemag.com.
*Voir modalités et règlement du jeu-concours sur le site de zoolemag.com
**(25 volumes)

© Yoshiki Tonogai / SQUARE ENIX CO., LTD.

japonais. Les sociétés asiatiques ne sont pas des sociétés du péché, nous disent les anthropologues, et ce n'est pas la morale (c'est-à-dire un regard intérieur) qui les guident, mais le regard social. *Judge* nous raconte tout autre chose et se fait l'écho d'une mondialisation culturelle où le manichéisme prude américain contamine la jeunesse japonaise qui se met à regretter ses péchés… Mais il faut pour cela des manipulateurs voyeuristes qui mettent ces pécheurs les uns en face des autres et qui se délectent du spectacle de les voir se débattre entre la honte et la mort.

Tous ces grands mots pour arriver à un manga anxyogène qui se montre cependant assez classique : ils vont mourir un par un, mais on finira bien par savoir qui est derrière tout ça au bout de quelques tomes, et le lapin devrait sauver sa peau. Mais *Judge* est aussi redoutablement efficace car très lisible dans son découpage. En effet, Tonogai a le génie des personnages, pas moyen de les confondre même s'ils sont dix. C'est d'ailleurs un plaisir pour l'éditeur à qui il est permis de largement décliner le *merchandising* et les visuels, avec ces gros masques d'animaux à yeux rouges présents sur la couverture, sur des marque-page, et sur pas mal d'autres supports qui ne devraient pas manquer pas d'envahir la Japan Expo de Paris où Yoshiki Tonogai est l'invité de Ki-oon pour des séances de dédicaces.

BORIS JEANNE



JUDGE, T. I

de Yoshiki Tonogai,
Ki-oon, 244 p. n&b, 7,50 €

L'avatar SOUL offert !
EN EXCLUSIVITÉ SUR
WWW.CHAPATIZ.COM
Le produit final peut varier.
EN RÉALITÉ... JE SUIS LA VRAIE STAR ! SISI...
PILONNAGE SPECIAL MAKA !
;)
NOOON !! ; _ ;
3 MÈCHES BLANCHES... !
:D
CRÉE TON AVATAR ET PUBLIE-LE SUR TON MUR FACEBOOK !
SOUL EATER
SUR
CHAPATIZ
Crée ton compte et entre ton code avantage
souleater
©AO/S • T • M • B • D2008

zoom

Psyren, T.1 et 2, de Toshiaki Iwashiro

Après avoir utilisé une étrange carte téléphonique, un lycéen bagarreur et idéaliste se retrouve projeté dans un ailleurs délabré et dangereux... En compagnie d'autres énergumènes arrivés par les mêmes moyens, il découvre un monde peuplé de monstres, régi par des lois devant beaucoup aux jeux vidéo. Le potentiel héroïque du jeune homme va pouvoir pleinement s'exprimer, d'autant qu'il y a une camarade de classe en difficulté... Cette série pour adolescents ne s'annonce pas comme excessivement innovante, mais les premiers tomes sont suffisamment rythmés et intrigants pour que l'on puisse attendre la suite sans honte ni culpabilité.

Kana, 208 et 192 p. n&b, 6,75 €

VLADIMIR LE COINTRE

Full Moon, T.1, de Takatoshi Shiozawa

Choix décalé que celui d'attribuer un visage de poupée et un graphisme enfantin à des personnages d'un *shônen* fantastique sombre et premier degré. Bien que les références et l'univers soient à des années lumières de révolutionner le genre, il s'agit d'un titre facile à lire grâce à son sujet à la mode (exorcistes, forces du mal…) et son dessin plaisant. Le développement en seulement quatre tomes, composés d'histoires courtes, offre un côté positif (tout est mis en place et avance très vite) et un négatif (la psychologie des personnages est plutôt unidimensionnelle). Toute ressemblance avec *Soul Eater* est due au fait que Shiozawa a travaillé longtemps sur ce titre en tant qu'assistant de Atsushi Ohkubo.

Kaze, 192 p. n&b, 6,50 €

CAMILLA PATRUNO

Litchi Hikari Club, de Usamaru Furuya

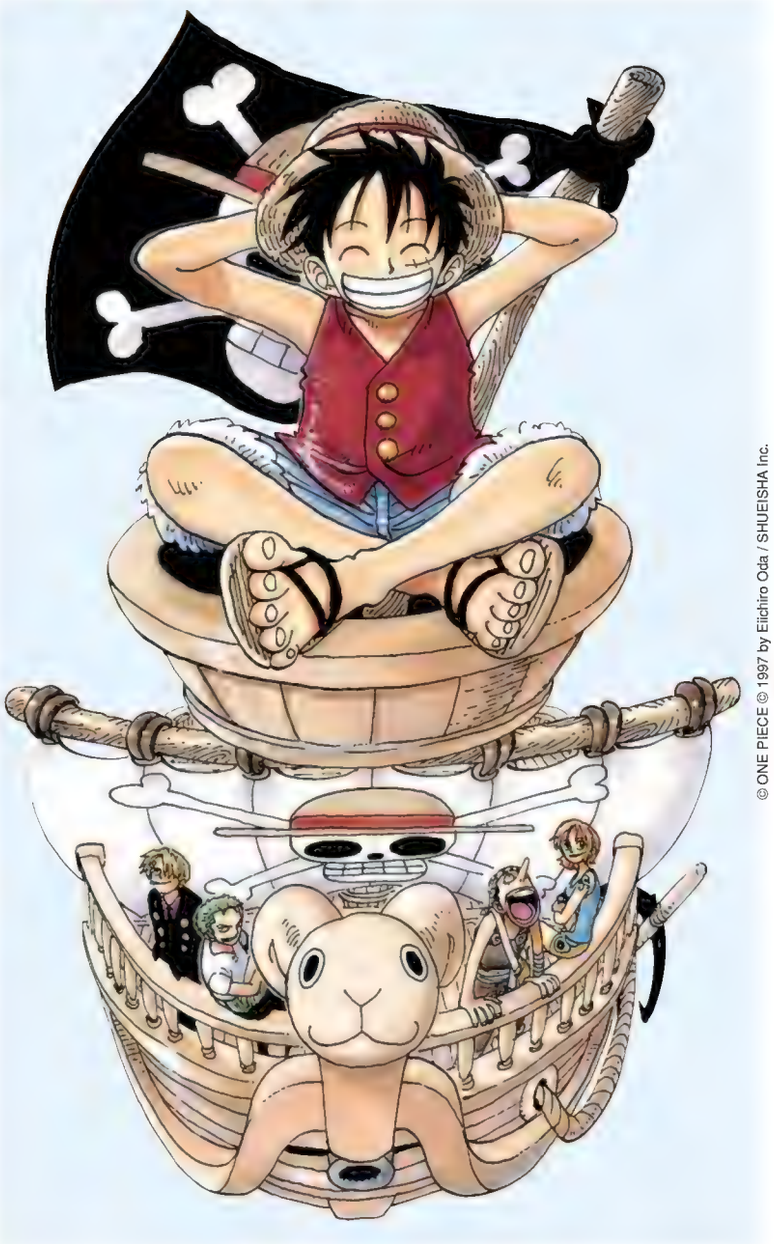
Le dessinateur du *Cercle du suicide* et de *Je ne suis pas un homme* a adapté une pièce de théâtre expérimentale et dérangeante qu'il avait vue ado. Créée par la compagnie Tokyo Grand Guignol en 1985, la transcription graphique n'a rien perdu de sa verve subversive. Pour tout dire, le manga est carrément gore. Un club de collégiens se réunit dans une usine désaffectée et construit un monstre de Frankenstein capable de leur dénicher de belles filles. Au-delà de cette intrigue sommaire se tissent des relations complexes au sein du groupe qui mêlent l'amitié, l'homosexualité, le pouvoir, la vengeance et une recherche idéologique malsaine. Un huis clos terrifiant, précise l'éditeur français.

IMHO, 328 p. n&b, 18 €

CHRISTIAN MARMONNIER

ODA la joie

Phénoméne éditorial et succès planétaire, la série « One Piece » s'est déjà vendue à plus de 230 millions d'exemplaires. Présentation d'un univers joyeux aux multiples déclinaisons.



© ONE PIECE © 1997 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc.

Avec sa série *One Piece*, le Japonais Eiichiro Oda est l'un des plus gros vendeurs de bande dessinée au monde : 200 millions d'exemplaires au Japon et 6 millions dans l'Hexagone. Ce mastodonte a déjà généré une dizaine de films animés de qualité très inégale, des jeux vidéo très appréciés, une série télé de plus de 500 épisodes et pléthore de produits dérivés parfois incongrus. Mais au-delà de ce succès quantitatif, le manga selon Oda a des atouts pour séduire la Terre entière.

Lorsqu'il s'agit de divertir, *One Piece* est un monstre version Kraken[1], capable de tous les excès. Le rythme de narration a beau être intense jusqu'à frôler l'hystérie totale, l'auteur n'en perd pas pour autant sa ligne directrice : Luffy est un pirate ripailleur à la recherche du mythique « *One Piece* », le trésor le plus convoité au monde. Il recrute un équipage de fous furieux et sillonne les mers déchaînées à la rencontre d'individus surréalistes. Roi dans l'océan des publications, ce *shônen* (mangas destiné aux garçons) assume sa filiation avec *Dragon Ball* et son leitmotiv « *toujours plus grand, toujours plus fort* ». D'ailleurs, à l'instar de son mentor Akira Toriyama *[l'auteur de Dragon Ball, NDLR]*, Oda n'utilise pas de trames dans ses cases et son dessin en rondeur est apte à fédérer tous les publics. Contrairement à ses contemporains comme *Naruto* ou *Fullmetal Alchemist* axés sur la tragédie, *One Piece* est une ode à la bonne humeur.

En espaçant plus que d'habitude la prochaine livraison (le tome 58 est prévu en septembre), Glénat présente *Wanted* afin de combler l'attente. Ce recueil rassemble les premiers travaux professionnels de l'auteur et notamment la genèse de *One Piece : Romance Dawn*. Un court récit que tous les fans apprécieront, mais d'un intérêt bien maigre pour les non-initiés. Dans la lancée, l'éditeur grenoblois publiera un anime-comics en deux volumes, *One Piece: Dead End*, relatant un récit hors-série tiré du quatrième film. Un produit dérivé largement dispensable, constitué de captures d'écran extraites du long métrage qui touchera les plus jeunes lecteurs. Beaucoup plus attendu, le film *One Piece : Strong World* sortira en salle à la fin du mois d'août. Le film a déjà été présenté au festival d'Annecy et constitue un mini-événement car Oda en a supervisé le scénario et a dessiné pour l'occasion de nouveaux costumes. L'histoire introduit un ancien adversaire de Gol D. Roger aux pouvoirs terrifiants qui tente de revenir aux premiers rangs de la piraterie mondiale…

Il va falloir souquer ferme si vous voulez vous immerger dans la saga *One piece*, mais vous plongerez dans la folie d'un auteur entièrement dévoué à votre bon plaisir.

PIERRE PULLIAT

[1] Créature fantastique issue des légendes scandinaves médiévales

L'ACTUALITÉ DE EICHIRO ODA

One Piece, T.57, Glénat, 208 p. n&b, 6,90 euros

Wanted, Glénat, 208 p. n&b, 6,90 euros

One Piece : Dead End, T.1 et 2, Glénat, 160 p. coul., 7,65 euros

One Piece : Strong World, sur les écrans le 24/08/2011

Vous avez un message... DU FUTUR

Le troisième et dernier tome de « Tokyo, fin d'un monde », un récit vertigineux qui fait la part belle au surnaturel, est sorti il y a peu chez Delcourt. Entretien avec Noujou Junichi, l'auteur de ce complexe manga adulte.

© 2004 Junichi Noujou / Kodansha Ltd.

Voilà bien un drôle de manga… et un drôle d'auteur ! Noujou Junichi fait partie de ces anciens que la France découvre petit à petit, comme Hirata et Ishinomori. Il a commencé sa carrière en assistant une célèbre dessinatrice de mangas pour filles, puis il a connu le creux de la vague, avant de se relancer grâce à des mangas plus adultes (« *seinen* »), et notamment des séries à succès sur le *mah-jong* et le *shogi*, ces « jeux d'échec » typiquement chinois et japonais. Peut-être semble-t-il difficile au public français de se lancer dans ce genre de BD, mais les amateurs de fantastique et d'anticipation pourront se précipiter vers *Tokyo, fin d'un monde* que sortent les éditions Delcourt : graphismes soignés, lévitation et voyages dans le temps au programme de ce *seinen* apocalyptique et bizarre – étonnamment séduisant ! Rencontre avec une personnalité inclassable…

Il n'est pas facile d'écrire sur les paradoxes temporels, comment vous en sortez-vous pour éviter les contradictions ?
Dans ce genre d'histoire, faut-il vraiment éviter les paradoxes temporels et les contradictions qu'ils engendrent ? Dès lors qu'on parle de voyages dans le temps, les paradoxes temporels sont justement un des éléments qui donne un goût et un plaisir unique à la lecture. Un auteur, en utilisant avec finesse les paradoxes temporels, pourra dissimuler de manière latente dans son histoire de nombreuses « pistes scénaristiques ». Par conséquent, je ne fais surtout pas en sorte d'éviter ces paradoxes.

Est-ce que le paranormal, le surnaturel est nécessaire à votre histoire ou est-ce qu'on peut la lire aussi sans ces effets, de manière naturaliste ?
De toute façon, quand on dessine un manga, on dessine un « grand mensonge ». Alors oui, je trouve ça important de faire en sorte de donner à ce « grand mensonge » un goût aussi réaliste que possible.

Quels sont les mangas qui ont compté pour vous ? On pense bien sûr à *20th Century Boys* d'Urasawa en abordant *Tokyo, fin d'un monde*.
J'essaie de faire en sorte ne pas me laisser influencer directement par d'autres auteurs.

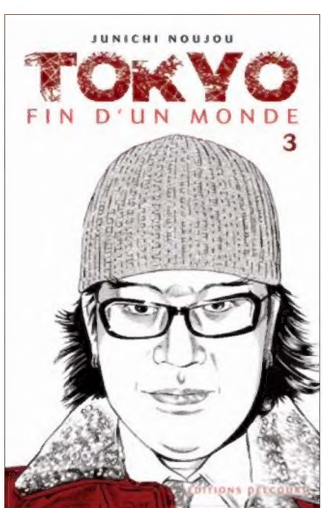
Comment avez-vous trouvé votre identité graphique, entre votre passion pour le *seinen* et vos débuts dans le *shôjo* (mangas pour jeunes filles) ? On vous dirait quelque part entre Tsukasa Hojo (*City Hunter, Cat's Eyes*) et Ryu Ikegami (*Crying Freeman, Sanctuary*).
Pour moi, ça a été tellement simple et naturel quand je suis passé du *shôjo* vers le *seinen* que je ne me souviens plus très bien de ma manière de faire... En ce qui concerne les auteurs que vous évoquez, si je dois trouver un point commun entre tous nos styles, c'est probablement le côté réaliste de nos dessins. Au Japon, on appelle *gekiga* ce genre de mangas réalistes. Il est peut-être possible de penser qu'Ikegami, Hojo et moi-même faisons en quelque sorte partie de ce mouvement. Une des particularités du *gekiga*, c'est justement le style de dessin qui se veut photoréaliste.

© 2004 Junichi Noujou / Kodansha Ltd.

Comme beaucoup d'autres auteurs de mangas, vous semblez pessimiste quant à l'avenir du Japon, que vous décrivez comme devenant une sorte de dictature.
Personnellement, je ne crains pas du tout que le Japon devienne, dans un avenir plus ou moins proche, un pays dictatorial. C'est très complexe, car l'Empereur au Japon est toujours en fonction d'une certaine manière, mais d'une manière symbolique seulement...

Peut-on continuer d'écrire sereinement un manga comme le vôtre après le tremblement de terre de février 2011 et la catastrophe de Fukushima ?
D'un point de vue moral, j'ai l'impression que c'est devenu impossible. Parce que la réalité a dépassé la fiction (les mangas)...

PROPOS RECUEILLIS PAR
BORIS JEANNE



TOKYO, FIN D'UN MONDE, T.3

de Noujou Junichi,
Delcourt, 192 p. n&b
+ 8 p. coul., 6,95 €

Berry Dynamite, T.1, d'Aya Nakahara

Les histoires de *pop idols* déferlent sur la France ces temps-ci. Delcourt nous propose *Dynamite Berry*, une série de l'auteur de *Lovely Complex*, qui suit l'ascension de deux gamines de 15 ans amenées à devenir les *« princesses du royaume des fraises »* – autrement deux chanteuses niaiseuses au possible – alors que l'une des deux est en fait passionnée de rock. C'est pas lourd comme scénario mais ça suffit à lancer un manga pour (très) jeunes filles qui leur fera découvrir en trois tomes le monde impitoyable de ces stars éphémères.

Delcourt, 224 p. n&b, 6,95 €

BORIS JEANNE

Angel Voice, T.8, de Takao Koyano

Pourquoi aimer un manga qui mélange aussi peu subtilement le foot et la baston ? Imaginez *Olive & Tom* version *Racaille Blues* : une bande de bastonneurs qui se prend de passion pour le foot, et qui gravit un à un les échelons du championnat national, avec une fille moche qui chante pour les calmer car ils n'arrêtent pas de se battre même pendant les matchs ! Chacun des personnages a ses petits mystères et le coach a fort à faire pour tirer le meilleur de ces gros nazes, mais c'est ça qu'on aime dans le manga de sport : on y croit jusqu'à la finale, même s'il faut deux tomes pour traverser le terrain !

Kana, 200 p. n&b, 6,75 €

BORIS JEANNE

Pluto, T.8, de Naoki Urasawa

Alors que le manga sortait juste en France, *Zoo n°23* parlait déjà de *Pluto* en termes élogieux. Reprenant l'univers d'*Astroboy* de Osamu Tezuka, Naoki Urasawa (*Monster*, *20th Century Boys*) transforme une œuvre enfantine et positive en un titre noir, complexe et torturé. L'enquête initiale qui se focalisait sur des assassinats isolés a depuis pris des proportions, pour apprendre finalement au lecteur que le sort du monde était menacé par un robot surpuissant : Pluto. Les pièces du puzzle se rassemblent donc enfin dans l'ultime volume de cette excellente série SF menée avec brio.

Kana, 256 p. n&b, 7,35 €

THOMAS HAJDUKOWICZ

Retour de baston pour TANIGUCHI !

Un nouveau livre de Jirô Taniguchi, c'est toujours un événement. Surtout quand le plus européen des auteurs de mangas livre un one-shot dans un genre dans lequel on ne l'attendait pas : les arts martiaux.

Connaissez-vous le « *Dôjô-Yaburi* » ? C'est la pratique qui consiste, pour un combattant valeureux, à aller défier le meilleur représentant d'une école d'arts martiaux, en espérant lui coller une rouste en combat singulier. Bunshichi Tanba, adepte du karaté, a connu l'humiliation de la défaite, il y a quelques années, en allant provoquer un dôjô[1] de catcheurs. Comme beaucoup, il pensait que le catch est un sport truqué. Un certain Kajiwara s'était chargé de lui faire comprendre que derrière le spectacle, il y a des combattants résolus, aux techniques éprouvées. Furieux depuis sa défaite, Tanba s'entraîne dans l'espoir d'une revanche…

© Jiro TANIGUCHI, 1990 - Baku YUMEMAKURA, 1985 - CASTERMAN, 2011 pour la traduction française

On pensait avoir tout vu de Jirô Taniguchi. Ce dessinateur japonais est le tout premier auteur de mangas à avoir été primé à Angoulême. Après le Prix du Meilleur Scénario en 2003 pour *Quartier Lointain*, il avait obtenu le Prix du Meilleur Dessin en 2005 pour *Le Sommet des dieux*. Au-delà de cette reconnaissance institutionnelle, Taniguchi est très apprécié du public européen. Il est notamment connu pour être un ambassadeur du manga : son trait à la fois réaliste et expressif séduit les amateurs de bande dessinée franco-belge les plus sceptiques face aux productions nippones. Et ses histoires sont à la fois universelles (elles fonctionnent partout) et très diversifiées. Manga littéraire avec *Au temps de Botchan* ou *Les Années douces*, récits sensibles avec *Le Journal de mon père* ou *Un ciel radieux*, ouvrages improbables et contemplatifs comme *L'Homme qui marche* et surtout *Le Gourmet solitaire*, sagas humanistes, autobiographie romancée, histoires animalières, récits de samouraïs, western, polar, science-fiction… Il semble n'y avoir aucune limite aux genres abordés par cet auteur. Pas même de limites géographiques : en 1997, Taniguchi réalisait *Icare*, sur un scénario de Mœbius. Et *Mes saisons*, une collaboration avec Jean-David Morvan, est en cours. Taniguchi est le dessinateur par lequel Casterman avait inauguré sa collection manga, dès 1995. Oui, depuis plus de 15 ans que ses œuvres paraissent en français, on pensait avoir à peu près tout vu de lui… On se trompait !

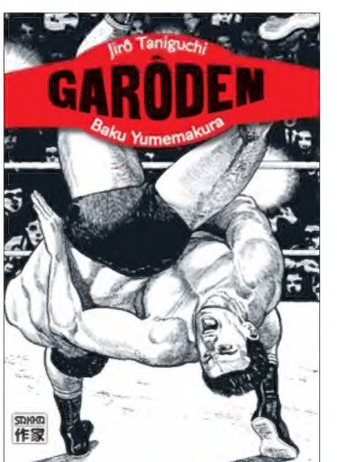
Dans les années 1990, Taniguchi a réalisé des récits *hard boiled*[2] qui n'ont pas connu un grand succès – mais il faut rappeler qu'au Japon, Taniguchi continue de toucher un public relativement confidentiel. *Garôden* est un one-shot de la fin de cette époque. Preuve de l'efficacité de ce récit très sportif, *L'Équipe magazine* l'a sélectionné et va le publier pendant tout l'été, avant sa sortie en album fin août.

JÉRÔME BRIOT

[1] Salle où l'on étudie les arts martiaux
[2] Roman noir. Littéralement : dur à cuire

DES MANGAS QUI COGNENT

Vous avez trouvé *Garôden* un peu court, vous pensez que ce one-shot aurait mérité une suite, ou que certaines scènes de combat auraient gagné en lisibilité à être un peu plus développées ? C'est la magie Taniguchi qui opère : vous voilà mûrs pour la lecture des classiques du manga de combat. Laissez-vous séduire par le « noble art » à la japonaise, en suivant *Ashita no Joe* (Glénat) ou *Ippo, la rage de vaincre* (Kurokawa). Et pour des combats moins codifiés, moins académiques mais d'autant plus efficaces, vous trouverez votre bonheur dans *Coq de combat* (Akata).



GARÔDEN,
COMME UN LOUP AFFAMÉ

de Jirô Taniguchi,
Casterman, coll. Sakka,
284 p. n&b, 12,50 €

L'homme est-il bon ?

Quand la science est dévoyée par des chercheurs à la déontologie douteuse et tombe dans les mains de marchands sans scrupule... C'est le point de départ d'un long récit de plus de 400 pages, écrit par Tezuka, en 1967-68. Une fable sous forme d'uchronie grinçante, dans laquelle il exprime sa foi en l'homme moderne. Pour lui, il subsiste peu d'espoir pour que l'humanité change, alors mieux vaut en rire…

Et c'est très certainement pour cette raison que le style employé se rapproche du dessin de presse, ou du *cartoon* à l'anglaise pour être précis. Avec une action omniprésente, les personnages en mouvement semblent seulement tracés sur le papier et, parfois même, quand la situation tourne au burlesque – ce qui arrive fort souvent, les physionomies deviennent minimalistes, et les gestuelles signifiées par des expressions corporelles exagérées, sinon impossibles. Si l'on insiste sur ce point, c'est que le style a son importance et ne peut que surprendre les habitués de l'œuvre immense de Tezuka, comme d'ailleurs ceux qui ne la connaissent pas vraiment. Durant la même période, et pour ce qui est de la seule bande dessinée, Tezuka travaille entre autres sur *Vampires*, *Phénix* et *Dororo*. Par rapport à ces autres récits, *Debout l'Humanité !* (*Ningen Domo Atsumare !* en v.o.) paraît être une respiration. Encore que les thèmes qui sont abordés sont loin d'être légers. Tout commence quand Tenka Taihei, le personnage central, déserte l'armée pendant une guerre contre le Paipania, un pays asiatique imaginaire. Arrêté en compagnie d'un autre fuyard, on les expédie dans un laboratoire d'expérimentation pour recueillir jour et nuit leur sperme afin d'élever en batterie des fœtus qui formeront plus tard, dans 20 ans, de bons guerriers. Le concept étant que ces futurs individus seraient conditionnés toute leur vie pour ne remplir que cette mission. Or, il s'avère que le spermatozoïde de Taihei est exceptionnel. Doté de deux flagelles, il produit des êtres humains d'un troisième genre, ni homme, ni femme… en un mot : des asexués.

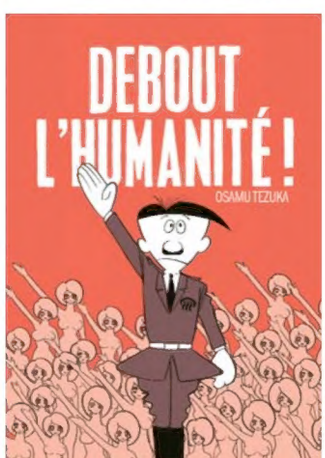
Déshabillez-vous !!
Notre labo dispose d'une installation spéciale de prélèvement de sperme et il nous faut sans cesse de nouveaux donneurs.
En avant, marche !
Le bas aussi !
© 2011 by Tezuka Productions et éditions Fblb

LE TROISIÈME SEXE

À la suite de cette phénoménale découverte, Tenka Tahei fait l'objet de toutes les attentions. Ôtomo Kurosumi, le fuyard qui était à ses côtés, comprend de suite l'intérêt qu'il peut avoir, d'autant que le gaillard, ancien professeur recherché pour crime, est un spécialiste de l'eugénisme. De compagnon de cellule, il se transforme en manipulateur sans vergogne, et son obsession pour mener à bien ses expérimentations sur Tahei l'entraîne très vite à imaginer une commercialisation outrancière de ce sperme incroyable. On fait signer un contrat à Tahei et à partir de là, c'est le délire le plus complet. À un moment donné, le petit personnage lâche et sans courage qu'est Tahei est propulsé président d'un État composé de milliers de ses propres enfants, dictateur dont on tire les ficelles pour créer de l'argent et du spectacle. Le scénario est d'une limpidité stupéfiante et, sous les aspects ludiques déjà évoqués (le dessin *cartoon* mais aussi un comique de situation), il pose des réflexions extrêmement pointues et qui se trouvent être toujours d'actualité. Tezuka, on le savait, est farouchement pacifiste. Ici, il souligne les dérives des manipulations génétiques comme celles de l'effrayant poids du libéralisme à l'américaine. Grande thématique de la SF d'après guerre, le quasi-androïde asexué qui est l'élément central du livre interroge également sur la sexualité des hommes. À ce titre, Tahei éprouve une attirance incestueuse avec plusieurs de ses créations. Et au fond, il faut bien l'avouer, si *Debout l'humanité !* possède la folie du *Dictateur* de Chaplin et de *Folamour* de Kubrick, l'histoire qu'il raconte est avant tout une quête d'amour. En ce sens, la comédie qui nous est racontée est forcément dramatique.

© 2011 by Tezuka Productions et éditions Fblb

CHRISTIAN MARMONNIER



DEBOUT L'HUMANITÉ !

d'Osamu Tezuka,
FLBLB, 430 p. n&b, 18 €